Official PlayStation® Россия

№1 '99

Tekken 3

Apocalypse

Tomb Raider III

Fifth Element

Crash Bandicoot 3

Kensei-Sacred Fist

Rayman 2

Driver

Suikoden 2



CRASH BANDICOOT 3
WARPED





Журнал «Official PlayStation»

Зарегистрирован в комитете по печати РФ
Регистрационный номер **017055** от **14.01.98**

Учредитель:

ИЧП «Агарун Компани»

Главный редактор:

Борис Романов

Тел.: **(095) 124-0402**. Факс: **(095) 125-0211**
e-mail: **opm@gameland.ru**

Дизайн, Верстка:

Кирилл Горячев,
Сергей Лянге,
Леонид Андруцкий

Корректор:

Екатерина Васильева

Авторы статей:

Дмитрий Полюхов,
Александр Грудзинский,
Алексей Ковалев,
Александр Щербаков,
Роман Стефанцов,
Андрей Белкин,
Иван Наприенко.

Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652,
«Official PlayStation»

Рекламная служба:

Тел.: **(095) 797-1489**. Факс: **(095) 125-0211**
e-mail: **igor@gameland.ru**

Служба распространения:

Владимир Смирнов, Самвел Анташян

Тел. офиса: **(095) 124-0402**
Факс офиса: **(095) 125-0211**
Тел./факс склада: **(095) 207-0962**

Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3, комн.6,
ст. метро «Курская».

Директор журнала:

Владислав Пискунов,
тел.: **(095) 124-0402**, e-mail: **vlad@gameland.ru**

Web-Site:

http: **//www.gameland.ru**
e-mail: **opm@gameland.ru**

Общий тираж **30 000** экз.
Цена договорная

Отпечатано в типографии «Пресса», Москва.

Official PlayStation Magazine, Russia

Зак. 28

Уважаемые читатели «Official PlayStation»!

Мы рады вновь вас приветствовать на страницах нашего журнала, который в очередной раз готов предоставить вам всю доступную нам на сегодняшний день информацию практически о всех выходящих на PlayStation PAL играх.

Как вы уже наверное успели заметить, наш журнал в этом номере претерпел целый ряд изменений, которые, надеюсь, помогут ему стать более качественным, оперативным и интересным. Начнем с того, что, как мы вам и обещали, в этом номере нашего журнала мы решили немного изменить его дизайн. И хотя мы, в принципе, вполне довольны тем, что у нас в итоге получилось, предела совершенству в этом вопросе, естественно, нет. Поэтому не удивляйтесь, если уже в следующем выпуске вы сможете заметить целый ряд новых деталей его оформления, которые помогут сделать «Official PlayStation Россия» еще более модным, современным и удобным в обращении журналом о видеоиграх.

Вторым элементом, претерпевшим некоторые изменения, стала наша новая система оценок. Начиная с этого номера нашего журнала, мы будем оценивать выходящие на PlayStation PAL игры по десятибальльной шкале, где десятка будет означать полное и безоговорочное совершенство, а единица — соответственно, полное и безоговорочное сами знаете что. Но вы сами, наверное, понимаете, что абсолютно совершенных игр не бывает. Поэтому, если вы видите, что по нашему мнению та или иная игра заслуживает восьмерки или даже девятки, то это означает, что мы считаем ее наиболее близкой к идеалу. Соответственно, просто хорошие игры у нас в журнале получат отметки от шести и выше. Ну а средние и плохие игры, естественно, получат отметку от единицы до пятерки. Но просто ввести новую систему оценок нам показалось мало. Поэтому, начиная уже с этого номера, в наших обзорах мы решили давать более глубокую и продуманную оценку тем играм, которые попадают к нам в редакцию. Нашему журналу скоро уже исполнится год, и мы считаем что в этом, уже немолодом возрасте (шутка) мы просто обязаны, исходя из своего многолетнего опыта общения с видеоиграми, давать читателям более детальную и более качественную информацию о всех



без исключения играх. Естественно, абсолютной беспристрастности в своих обзорах мы никогда не добьемся (все наши авторы — это не роботы, а простые люди, у которых могут быть свои собственные предпочтения и свое собственное, порой отличное от общепринятого мнение). Тем не менее, общими усилиями всей редакции, мы будем стараться, как и те игровые компании, продукцию которых мы и описываем в нашем журнале, приблизиться к недостижимому идеалу, в данном случае идеалу объективности и непредвзятости.

Ну а для того чтобы вам было легче разобраться в том, почему та или иная игра получила ту или иную оценку, уже в ближайшем номере нашего журнала мы намерены познакомить вас с командой наших авторов.

Напоследок, хотелось бы отметить еще и следующее. Как вы могли заметить, по различным, не зависящим от нас причинам наш журнал долгое время страдал (и все еще, к сожалению, страдает) отсутствием оперативности. Но эту проблему мы надеемся решить уже в самое ближайшее время. Ничего точно обещать я не могу, но, скорее всего, наш журнал будет теперь выходить чаще и, надеюсь, без опозданий.

На этом позвольте откланяться и вновь попросить вас поделиться с нами вашими мыслями по поводу нынешнего состояния журнала «Official PlayStation Россия». В общем, пишите письма, так как уже вскоре на страницы нашего издания вернется всеми любимая рубрика «Обратная связь».

С уважением,
редактор «Official PlayStation Россия»,
Борис Романов.

СОДЕРЖАНИЕ











СПИСОК ИГР

Ridge Racer Type 4



amco, Namco, все любят Namco. А как же не любить-то? Эта японская компания создала превеликое множество различных средних, хороших и ОТЛИЧНЫХ игр. О да, если свериться со скрижалями хитов, имя Namco встретится нам много раз.

Свою деятельность они начали давно, на заре игровой цивилизации, а первыми ее детищами, притом очень успешными, были игровые автоматы (намекну — Pacman). Затем появились приставки, компьютеры, мы с вами, журнал Official PlayStation, а Namco продолжало корпеть над электронными развлечениями.

А среди этих развлечений есть гонки. Покалечиться нельзя, машину красивую спортивную покупать не надо, с ДПС разбираться не придется, опусти монетку — и вперед! Здесь японцы добились беспрецедентных успехов. Два ведущих разработчика, Namco и еще один (в целях конспирации называть его не будем), ведут настоящую «гонку вооружений», т.е. то, что сде-

ЖАНР:	Гонки
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
ВЫХОД:	Весна 1999 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	Gran Turismo





лают одни, должны сразу переделать/сделать лучше другие. Вот в этой-то гонке и родился Ridge Racer.

Ridge Racer — новый стандарт виртуальных гонок, безумно красивый (для своего времени, конечно!), а главное, позволяющий каждому почувствовать себя эдаким Хаккиненом за рулем сверхдорогой и супербыстрой спортивной машины. Одним словом, хит.

И тут появилась PlayStation, которая имела достаточную мощность для воспроизведения RR. Что это дало? Огромные продажи для Sony и пополнение сонма фанатов виртуальных гонок. Namco уже ковала новых жеребцов — игровой автомат Ridge Racer 2 и Ridge Racer Revolution для приставки. И хотя оба продолжения были хороши, они были лишь вариацией на тему оригинала без каких-либо видимых дополнений.

Наступил 1996 год. Игроки затаив дыхание ожидали пополнения семейства Racer. Конкуренты заливали горючее в баки своих железных коней, но куда там! Rage Racer проревел мимо своим 600-сильным двигателем, оставив фанатов радостно махать флагами, а врагов — пересматривать свои планы на будущее. Но перевод игры в новое русло — смесь симулятора/менеджмента/аркады — понравился не всем. А тут еще и сама Sony выпустила роскошный Gran Turismo — модель более реалистичная, машин на выбор — море, короче говоря, забыли вскоре все о любимом Racer'е...

Namco, конечно, с таким положением вещей мириться не собиралась. Спокойно поразмыслив, посмотрев работы конкурентов, разработчики задались целью всех переплюнуть и сделать лучший Ridge Racer за всю историю существования серии. И им, похоже, это удастся.



R4
RIDGE RACER TYPE 4

Реализм — вот новый девиз серии. Учтя многочисленные пожелания игроков, было увеличено количество трасс (их теперь 8), а также добавлено более 300 (!) вариаций машин. Нужно также отметить, что значительно доработана физическая модель поведения автомобилей на дороге, а графика просто ошеляющая!

Привыкли врезаться в стены и отделываться легкими царапинами на бампере? Забудьте — теперь машина будет делать такие трюки, что Destruction Derby побледнеет. Однако разбить ее по-прежнему невозможно. Впрочем, игра-то не об уничтожении автотранспорта — это аркадные гонки, поэтому характерные для всех частей серии powerslide'ы (повороты с заносом) здесь присутствуют — типичная японская гоночная примочка. Ха, в жизни такого никогда не сделаете!

Графически игра — само совершенство. Gran Turismo вам понравился? Подождите RR4. Новейшие разработки в области освещения и текстурирования помогли создать игру, которая выглядит в действии не хуже, чем многие ее конкуренты в заставке. GT славится красивыми повторами? Так и здесь они есть, а смотрятся на порядок лучше. Самая роскошная графика в гонке для PlayStation на сегодняшний день. Фантастические спецэффекты лишний раз это подтвердят: колеса оставляют следы, фары освещают окрестности во время ночных гонок и так далее. Да, и не забудьте еще про красавиц, которые объявляют о начале заезда!

Одной хорошей визуальной стороны, однако, сегодня уже не хватает. Бед-







ным разработчикам постоянно приходится ломать голову над «развлечений». Конечно, RR4 — прежде всего, простая аркадная гонка, но есть в ней и интересное нововведение. Режим под замысловатым названием «Real Racing Roots '99» — «симулятор» серии заездов. Цель играющего — быть менеджером целой команды, быть профессиональным гонщиком в рядах этой команды, который должен победить в названной выше серии заездов, заработать кучу дензнаков и, соответственно, покупать на них новые автомобили, навешать примочек на старые и т.п.. Как это будет работать на деле (особенно часть про менеджмент команды), еще предстоит посмотреть, а пока порадуемся обещаниям разработчиков.





Чем еще славится Ridge Racer? Конечно же, возможностью играть с живыми противниками — мультиплеер. Не забыли о нем и в этой версии (а вот в Rage Racer его не было — большая ошибка Namco): экран делится пополам, а вы и ваш друг-жертва пытаетесь выяснить, у кого быстрее крутятся колеса и поворачивается руль.

Специально к выходу игры приурочен и выход нового контроллера от Namco — JogCon. В него встроена функция forcefeedback. По-русски это немного сложно объяснить, но смысл такой: в центре контроллера находится миниатюрный руль, который будет, как и у игрового автомата, сопротивляться с разной силой (в зависимости от скорости — дань реалистичности) вашим попыткам его повернуть.

В итоге же Namco готовит потенциально лучший Racer в серии. Но хватит ли у RR4 мощности обогнать Gran Turismo? Время покажет. На данный же момент игра вышла только в Японии, а о выходе у нас пока ничего не известно. Так что тренируйте рефлексы — гонка будет напряженной.





A Bug's Life

ЖАНР:	3D-бродилка
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РАЗРАБОТЧИК:	Disney Interactive/Travellers Tales
ВЫХОД:	Начало 1999 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	Spyro The Dragon



Sony Computer Entertainment, Disney Interactive и известная команда разработчиков Travellers Tales решили объединить свои усилия и выпустить в начале этого года интересную бродилку по мотивам готовящегося в недрах Disney мультипликационного фильма **A Bug's Life**. Выпущены оба проекта будут практически одновременно, что встречается очень редко, и хочется надеяться, что игровая часть не станет еще одним посредственным лицензионным творением из ряда в избытке присутствующих на рынке.

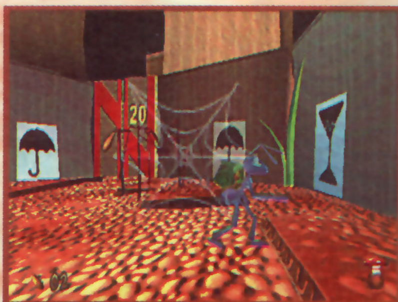
Сюжетно игра практически полностью следует за сюжетной линией фильма, что в последнее время почему-то стало выходить из моды у разработчиков. Главный герой **A Bug`s Life** (Жизни Жучка) — муравей Флик (Flick), один из многочисленных обитателей муравьиной колонии. Флик обладает сильной тягой к изобретениям, и в один прекрасный день в его голову приходит мысль изобрести что-нибудь полезное, что послужит на благо его народа. Решение гениально и просто — аппарат для более эффективного и скорого сбора урожая. Наш трудолюбивый муравей с радостью воплотил в жизнь свой замысел, создал хитроумное приспособление, теоретически очень даже облегчающее жизнь. Но что-то изобретатель все же намудрил, и в итоге аппарат не только не стал работать как надо, но еще и уничтожил ощутимую часть уже собранного и заготовленного урожая. Страшная катастрофа! Теперь нечем будет платить дань злобному и сильному соседу — коварному народу кузнечиков, которые, как и любые нормальные существа, очень не любят задержку выплаты. За этим запросто может последовать жестокая расправа над муравьиным народом, а следовательно, надо что-то срочно предпринимать. Тут-то Флик и решает исправиться и отправляется в поход в поисках спасения от тирании. Желательно в виде доблестных воинов, только и мечтающих перебить кузнечиков. С этого момента игра и начинается.

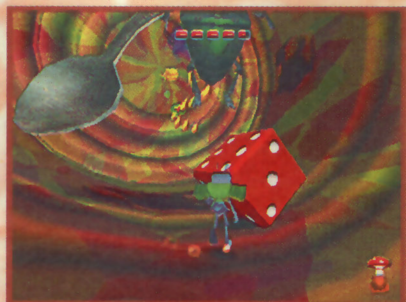
> ...на его пути встречается множество разнообразных врагов, таких как москиты, мухи, навозные жуки, само собой, кузнечики и еще множество различных насекомых



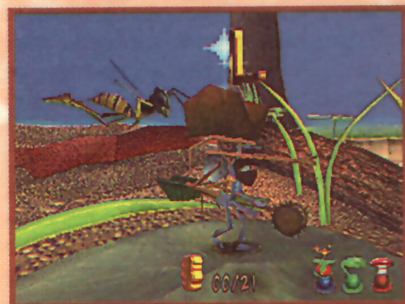


Флик путешествует, окруженный гигантской (если сравнивать с его размерами) растительностью, проходит через пять актов игры, что в общем составляет пят-









надцать уровней. Как обычно, на его пути встречается множество разнообразных врагов, таких как москиты, мухи, навозные жуки, само собой, кузнечики и еще множество различных насекомых. Ну и как же можно было обойтись без боссов, желательно гигантских! Вы сразитесь с гигантской (опять же относительно муравья) птицой и, помимо всего прочего, еще и с предводителем враждебного вам племени — кузнечиком Хоппером (Hopper). Единственным же оружием борьбы с противником являются различные ягоды.

Но киданием ягод в противников игра не ограничивается. На дороге нередко встречаются разбросанные повсюду семена, которые неплохо было бы пособирать. Мало того что ими также можно швыряться, они еще и используются как средство получения самых разнообразных вещей. Соеденив любое семя со специальным жетончиком, изредка попадающемся на пути, можно получить самый неожиданный результат в зависимости от цвета того самого жетончика. То получится какой-нибудь power-up, то дополнительная платформа вырастет, а то и смертоносное оружие к вам в руки (ну, у муравьев, вобще-то, не совсем руки) попадет. В связи со всем этим мы можем рассчитывать и на некоторые головоломочные элементы.

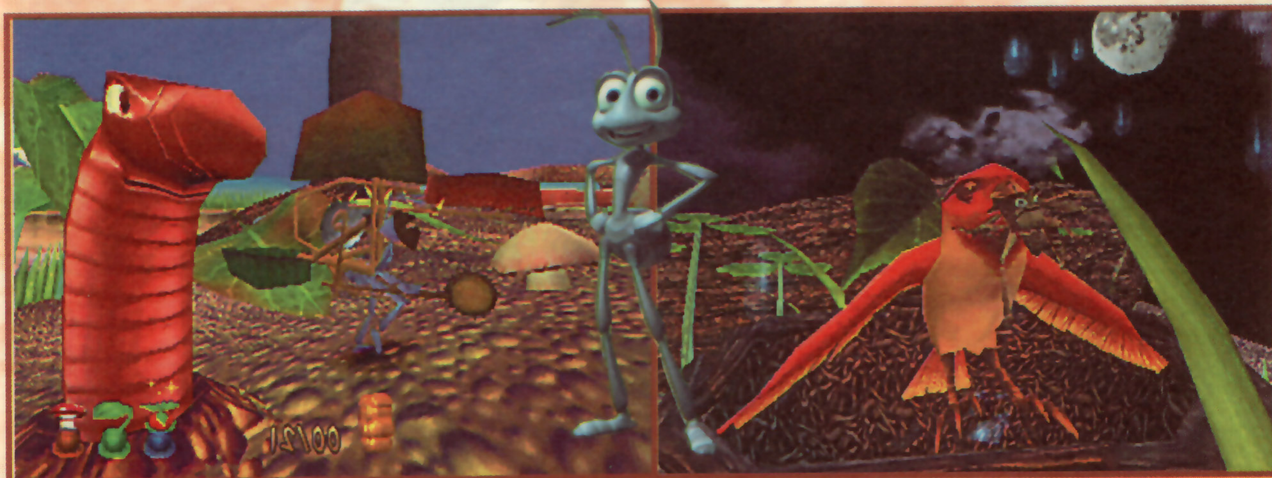
Графически игра, как ожидается, будет прекрасной по плейстейшеновским масштабам. Яркие краски, отлично подогнанные(не в пример многим другим PS играм) друг к другу текстуры. Очень неплохой движок, позволяющий игре идти на высоком разрешении и выдающий приличное количество кадров в секунду. Красиво, ничего не скажешь. Управление обещано весьма удобное, особенно при наличии рекомендуемого аналогового контроллера. Но конкретно в этом аспекте игры можно, конечно, и посомневаться. Что еще приятно, так это наличие порядка двадцати видеовставок из мультика, появляющихся довольно часто (15 уровней, 20 вставок — неплохо). Музыкальное сопровождение тоже взято из мультфильма, а не создано специально для игры. Равно как и звуки.



Каких-то особенно оригинальных моментов игра, вероятно, не несет, все будет довольно привычно, но только с высоким уровнем качества. Качества, прежде всего, графики, очень возможно, игрового процесса, об управлении говорят хорошо, но мало ли что народ болтает — игра-то еще не вышла. Продукт, судя по всему, действительно получается хитовый, только по прохождении его вряд ли кто-то захочет смотреть и мультфильм. В этом, наверное, Disney малость и просчитался. Игроки же в ущербе вряд ли окажутся. И, похоже, мало кто сразу после выхода **A Bug`s Life** скажет: «Еще одна бродилка!» Пусть у нас уже и есть Spyro, Medievil, третий Crash, но хорошие игрушки никогда не помешают. Если только вот в последний момент разработчики чего-нибудь не напортачат.







Beavis and Butt-head

ЖАНР:	3D бродилка
ИЗДАТЕЛЬ:	GT Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	GT Interactive
ВЫХОД:	начало 1999
АЛЬТЕРНАТИВА:	неизвестна

Если у одного из них более или менее нормальное имя — Beavis, то у другого просто прозвище — Butt-head (бычкоголовый). Да, это два тех самых мультяшных идиота с MTV. Такое шоу начиналось в 23-00 по лондонскому времени и представляло собой мультфильм о двух придурках, которые вечно попадали в какую-нибудь историю. Но сейчас этот мультфильм закончился на том, как два приятеля куда-то пришли и стали думать, как бы им добраться домой. Если MTV посчитало это достойным финалом, то GT Interactive так не думает. Поэтому компания купила права на этих персонажей и сделала игру-продолжение.

Beavis и Butt-head — это два совершенно уродливых человечка. Их голова сильно вытянута, но лицо на ней занимает незначительную часть. Рот постоянно раскрыт в глупой усмешке, видны гнилые зубы. Остальная часть головы, вероятно, приходится на мозги. Хоть мозгов у них много, но думать они не умеют. Их тело чуть больше самой головы и отличается исключительной хилостью. Несмотря на то что они всегда ходят вместе, постоянные перебранки и драки между ними — это уже добрая традиция. Одно слово — психи.

Вдоволь погуляв и подурачившись, они понимают, что зашли слишком далеко от дома и у них нет с собой денег. Итак, ваша задача — вернуть их домой любым способом.

Как это сделать? Пока об игре очень мало информации, но, по всей видимости, предстоит что-то вроде квеста. Тут на ум приходит одна старая игра на PC под названием «Goblins». Там вас тоже было двое. Все загадки решались при совместном усилии двоих. Один из них был довольно умен и осторожен (по крайней мере, знал, как использовать колбасу), другой — нагл и глуп (проще дать пару раз по морде, чем напрячь голосовые связки). Видимо, здесь вас встретит примерно то же самое.

...о чем они говорят, лучше не знать, а то есть возможность и вовсе разучиться разговаривать

Что можно ожидать от игры-продолжения мультфильма? Кучу рисованных спрайтов, хорошую анимацию — в общем, стандартный квест. Но на этот раз разработчики внесли изменения. **Beavis и Butt-head** получили новые трехмерные модели, т.е. обрели объем. Они будут ходить по 3D пространству и совершать поступки разной степени тупости. Смотрится все достаточно красиво. Если раньше это было похоже на рисунок малолетнего садиста, то теперь — вообще неизвестно на что, но солидности у них прибавилось. Вы сможете управлять любым из героев и даже контролировать его речь. Хотя то, о чем они говорят, лучше не знать, а то есть возможность и вовсе разучиться разговаривать. Окружающая среда выглядит очень неплохо. Стиль, конечно, сохранился, но вот до какой степени? Если на экране это выглядело весьма забавно и все зарисовки напоминали нам о неустойчивом психическом состоянии героев, то 3D оживил окружающую обстановку, но пока нельзя сказать, как оно лучше. Вся игра насквозь пропитана черным юмором. Кухонные



ножи со стекающей кровью, падающий на головы сейф и так далее. Все это вызывает самые мрачные ухмылки среди игроков. Вот так и просыпаются маньяки, сидящие в каждом. Слава богу, что все потаенные желания находят свое выражение в подобных играх.

Игра должна пользоваться успехом у большинства игроков в мире. Ведь это самое большинство в мире имеет возможность смотреть MTV. Но Россию сия возможность пока обходит стороной. Поэтому о **Beavis и Butt-head** слышали немногие. Но все равно эти персонажи смогут прижиться и у нас, хотя и с опозданием.



Aironauts

ЖАНР:	Стрелялка
ИЗДАТЕЛЬ:	Infogrames
РАЗРАБОТЧИК:	Red Lemon
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
АЛЬТЕРНАТИВА:	G-Police

Red Lemon — довольно молодая и до сих пор мало кому известная шотландская фирма-разработчик — к концу этого года собирается представить миру два своих первых продукта. И об одном из них пойдет речь в данной статье — это игра **Aironauts**.

Причем по заявлениям самих разработчиков на сегодняшний день мы имеем дело с проектом, который обещает быть лучшим по 3D дизайну. Как ни странно, но над ним работало девять человек. Много это или мало, судите сами. Представьте, что вам нужно создать свой трехмерный мир, дизайн, трехмерные модели, все это скомпоновать и организовать. На наш взгляд, девять человек — это маловато.



Прочь лирические отступления и ближе к делу. Помните фильм с участием Арнольда Шварцнегера под названием The Running Man (Бегущий Человек)? Это очень похоже на **Aironauts**. Все то же далекое безрадостное будущее. Тот же самый разгул преступности и те же самые драконовские методы борьбы с ней. Люди превратились непонятно в кого. Они постоянно жаждут крови и зрелищ. Но раз есть спрос, то рано или поздно появится и предложение. Организовывается шоу — смертельный поединок. Но так как законы в этом сумасшедшем мире еще все-таки действуют, то добровольцев в эту программу не берут. Участниками становятся самые худшие из худших. Цепляясь изо всех сил за последнюю надежду, они согласны на любые условия. А условия таковы: против него выставят такого же отпетого негодяя.







Он тоже цепляется за жизнь руками, зубами и ногами. Но с поля боя выйдет только один. Он и получит свободу. Чтобы стать этим единственным, надо победить во всех раундах и доказать, что ты самый сильный. Для ведения боя вам предоставляется соответствующее оборудование, позволяющее летать и стрелять. В большинстве случаев оно похоже на крылья с турбонаддувом на паровой тяге. Как и положено, их крутизна увеличивается в зависимости от номера поединка.

Сами разработчики говорят, что игра будет похожа на нечто среднее между Quake и Pilot-Wings. Что это значит, мы судить не беремся. Персонажей будет всего восемь, плюс один секретный. У каждого героя имеется свой имидж. Одна явно «косит» под бабочку. Другой похож на бочку с динамитом. Есть бейсболист, клоун, химик и так далее. По обещаниям в игре будет присутствовать определенный игровой дух, не сравнимый ни с чем. Что имели в виду разработчики, это понятно, но как они собираются это сделать, ведь стиль и дух игры невозможно создать искусственно. Он появляется в результате вдохновенной работы совершенно случайно. Но может Red Lemon имеет какой-то секрет.



Теперь о самом интересном и, пожалуй, самом главном в этой игре. О графике. Она полностью трехмерная и станет, по меньшей мере, отвечать всем современным стандартам. В ней будет реализовано огромное количество различных эффектов. На экране предполагается присутствие огромного количества трехмерных обьектов. А на каждого персонажа будет приходиться по 500 полигонов. Освещение в реальном времени так же обещает быть выше всяких похвал, и это при работе около 200 источников света одновременно. Интересен и AI. Он как бы поделен на две части. Одна часть взаимодействует с окружающей средой, а другая — непосредственно с противником. Но в разработке общей стратегии поведения участвуют обе части.

Пока в целом об игре говорить трудно. Слишком мало информации. Обещания, как всегда, звучат заманчиво, но цену им мы уже знаем...







Rayman 2

ЖАНР:	3D-платформа
ИЗДАТЕЛЬ:	Ubi Soft
РАЗРАБОТЧИК:	Ubi Soft
ВЫХОД:	Весна 1999
АЛЬТЕРНАТИВА:	Spyro The Dragon

Любите приключения? Ага, значит, фанатеете от авантюр Индианы Джонса? И еще на PlayStation играете? Прекрасно! Значит, наверняка давно мечтали попробовать что-нибудь интерактивное, в том же самом «джонсоновском» духе, с бесконечными падениями, безвыходными ситуациями, где спасают лишь невероятно быстрая реакция и, конечно, столь же невероятно искрометный юмор? Вам можно позавидовать: ребята из Ubi Soft увлечены теми же вещами — PlayStation и бессмертным героем Харрисона Форда. И вот эти давние пристрастия вылились в очень многообещающее произведение — **Rayman 2**. Может быть, вы еще помните первого Рэймана — неутомимого борца за справедливость, плоского и простенького, но уже тогда веселого и озорного. Подумать только, мы и наши приставки дотянули до второй части — абсолютно трехмерной, абсолютно новой, еще более прикольной, но несколько повзрослевшей и остепенившейся.

Первое, что чувствуешь при взгляде на нового Rayman — это, конечно, удивление. Удивление, которое выражается в молчаливом вопросе: «Неужели ЭТО он?!» Да, да, это действительно он, но как же он красиво «слеплен» и до чего забавен! Теперь он делает все, что только пожелаете: прыгает, бегает, крадется, плавает, карабкается по лианам и скалам, скользит по льду, летает при помощи собственных волос, жмет на рычаги, дает подзатыльники, метко стреляет и весело смеется. И все это делает очень гладко и быстро. Следующий вопрос: «А где это он?! Неужто...». Да, да, вы правильно поняли: все те же джунгли, сады, болота и леса. Однако какая цветовая палитра, какое пестрое окружение, какие пространства! Спецэффекты здесь на самом высоком уровне: это и любимый морфинг, и полупрозрачный туман, и густые клубы пыли, и прекрасное освещение. Кстати говоря, среда, где все так прекрасно-распрекрасно, в придачу ко всему еще и интерактивна! Вот, к примеру, через яму перебраться надо.



Берем сучья, много сучьев, и заваливаем всю эту яму. И полный вперед! Стенки... Стенки можно ломать, коли сил хватает. А деревья, которых так много вокруг, заметьте, растут. Такие вот дела! Наш супергерой и окружающий его мир явно графически «подросли» и возмужали.

Авторы сфокусировали свое внимание на быстроте и динамичности игрового процесса, чтобы играющему не то чтобы нос почесать, а даже зевнуть времени не было. Ваша основная задача — освободить всех друзей из странного межгалактического зоопарка и собрать ингредиенты для чудесного супа (sic!), который позволит достичь Великой Силы. Освобожденные друзья смогут помогать вам лишь после того, как вы их освободите. Кларк дарит силу, симпатичная Ли — ловкость и хитрость, Глобокс поможет с погодными условиями. Противостоят вам серьезные противники (разработчики попотели над AI), среди которых двуногие курицы, курицы-зомби и наземные пираньи. Кстати говоря, их поведение в большой степени зависит от вашего, как и все прочее в мире Rayman 3D. Даже музыка (75 минут) изменяется динамически именно в связи с вашими поступками. Но главная сила Рэймана — магия. Совершенствуя ее и прочие свои способности, вы открываете секретные уровни, таинственные артефакты и новые миры. Осталось только подождать, когда этот супергерой доберется и до наших PS. И тогда — смею вас уверить — наступит праздник!



Driver

ЖАНР:	Гонки
ИЗДАТЕЛЬ:	GT Interactive
РАЗРАБОТЧИК:	Reflections
ВЫХОД:	Конец 1998
АЛЬТЕРНАТИВА:	GTA

В одном из наших номеров мы описывали игру под названием Grand Theft Auto. Все в ней было плохо, кроме самого игрового процесса. В результате игра стала хитом. Почему? Как же могла игра с плохой графикой и отвратительным интерфейсом в наши дни стать популярной? Да очень просто. Большинство фирм-разработчиков гонятся за красотой и навороченностью графики, а что-то новое в игровом процессе появляется в год по чайной ложке. Grand Theft Auto — это были гонки, на первый взгляд, похожие на Micro Machines. Поверьте, что это только внешне. На самом деле игроку предстояло жить полноценной бандитской жизнью. Вы подходили к телефону, получали задание от босса и начинали мародерский акт. Для его исполнения вы могли воспользоваться любой машиной в городе, кроме полицейской. Но главная изюминка в игре заключалась в городе. Он был просто огромен и жил не для игрока, а сам по себе. Таким образом, эта игра внесла нечто совершенно новое в игровой мир. Ну а игроки, уставшие от обилия однообразных игр, накинулись на свежее, как мухи на ... Правда, такое случается очень редко, но на основе подобных явлений издатели и разработчики делают соответствующие выводы.





Видимо, подобный вывод сделали и Reflections. Вам предстоит такая же бандитская жизнь, разве что чуть однообразней. Большие города (не подумайте, что такие же, как в GTA) создадут атмосферу и определенную свободу действий. Так что же это — первый клон? Нет, конечно, даже близко к этому не лежит. Во-первых, окружающий вас мир будет полностью трехмерным. Во-вторых, свобода действий окажется сильно ограниченной. Задания будут такие же бандитские, но получать их вы будете непосредственно перед выездом. И сводиться они будут к тому, чтобы оторваться от полиции и доставить груз/пассажиров в безопасное место. Ну разве можно это назвать клоном? Нет, конечно. Просто в игре будут использованы элементы популярной игры. Вот и все. Ну, а клон — это когда в старую игру вводят малое количество новшеств.



Графика в игре будет выполнена в лучших традициях PS, то есть будет хорошей. А дизайн будет самым лучшим. Все будет происходить в семидесятых годах нашего столетия. А это значит, что мы встретимся со старыми красавцами-автомобилями 70-х, которых в игре будет девять.

На этом точная информация об игре заканчивается, так как на момент написания данной статьи к игре был создан только движок и несколько уровней. Что ж, самое главное уже сделано, теперь дело за малым — созданием самой игры.





И теперь о гвозде программы (о нем обычно говорят в конце, для того чтобы он запомнился). На выставке E3, как рассказывали, был такой случай: один солидный мужчина радовался как ребенок при виде своего родного дома в игре. Насчет радости как у ребенка — это явное преувеличение, ну а насчет родного дома — это чистая правда. Дом действительно был. Был он именно в игре **Driver**. Команда разработчиков Reflections старается как можно точнее смоделировать виртуальные города в соответствии с оригиналом. Перед тем как приступить к разработке уровней, разработчики посетили необходимые места и все это отсняли на пленку. Но какие именно города войдут в список уровней, точно пока мы не знаем. Достоверно известно, что среди них будут Сан-Франциско и Майами.

О гвоздях поговорили, а значит, можно заканчивать. Игра окажется довольно неожиданной. Из Grand Theft Auto взяты лучшие элементы: город, гангстерская жизнь, «умная полиция». Будет много нового и интересного. Одним словом, ждать стоит.

Kensei-Sacred Fist

ЖАНР:	3D-файтинг
ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РАЗРАБОТЧИК:	Konami
ВЫХОД:	начало 1999
АЛЬТЕРНАТИВА:	Tekken 3

Вновь звучит гонг, возвещающий о начале великой битвы. Борцы со всех концов мира собрались вместе в новой игре от Konami, чтобы выяснить, кто же из них сильнейший. **Kensei-Sacred Fist**, видимо, скоро потеснит лидирующих в этом жанре Dead or Alive и Tekken, поскольку игра, вполне возможно, превзойдет их и по качеству графики, и по качеству игрового процесса. Предыстория игры довольно туманна: Konami почти не упоминала об ее содержании в своих пресс-релизах. Небольшую подсказку дает само название игры: **Kensei-Sacred Fist**. Sacred Fist есть не что иное, как английский перевод японского слова Kensei («божественный кулак»). Судя по всему, игра унаследовала свое название от Чоюна Мияги Кенсея — легендарного мастера каратэ, не только внесшего значительный вклад в развитие и распространение этого боевого искусства, но и давшего стилю само название гожу-рю каратэ-до. То есть игра посвящена тому, что теперь принято называть традиционной школой каратэ. Несмотря на то что **Sacred Fist** — первая игра Konami для PlayStation в файтинговом жанре, выглядит она очень впечатляюще. В Kensei вы можете выбрать своего персонажа из более чем 20 игроков (некоторые, видимо, станут доступны после осуществления какого-то «секретного» действия или введения кода). Наряду с обычными ударами руками, ногами и с пинками различной степени сложности и силы вам станет доступен еще один прием — блокировка, после применения которой ваш противник потеряет на какой-то момент равновесие и у вас будет возможность продемонстрировать ему, что такое настоящий удар. Кстати, прием, похожий на этот, имелся и в Dead or Alive, в **Sacred Fist** же эта идея была несколько доработана, и теперь его применение будет приводить к довольно разнообразному набору последствий. Графическое устройство игры должно быть просто превосходным. Частота смены кадров не падает ниже 60 в секунду, и процедуры «сглаживания» графики достаточно успешно справляются с проблемой полигональной угловатости, делая 3D-модели более реальными. Прорисовка персонажей выглядит очень качественно — лица игроков детализированы до предела. Кроме того, сам дизайн **Sacred Fist** очень хорош: различные игровые арены — от внутренних помещений до террас на открытом воздухе, странно одетые персонажи — от черных ниндзя до полуногих девушек... Своим стилем Kensei очень похожа на Virtua Fighter, но она отличается от него гораздо более продвинутой графикой и большим упором на сложные комбинации приемов, их тактическое применение. В демонстрационной версии игры, не доступной до сего момента широкому кругу людей, имеется два игрока: тяжелый борец и похожий на Казуя воин. Играть за любого из них — одно удовольствие. Особенно радует то, что персонажи очень отличаются друг от друга, так что Konami, видимо, удалось решить проблему, возникшую еще во времена ранних Mortal Kombat'ов — надоедающую похожесть игроков друг на друга. Если и остальные персонажи игры будут столь же уникальны, то в будущей популярности **Sacred Fist** сомневаться не приходится. Содержание игры нацелено на боевое искусство как таковое, а не на взрывающиеся головы и огненные шары, поэтому скорее всего она больше придется по душе любителям Dead or Alive или Virtua Fighter, нежели фанатам Tekken'а.







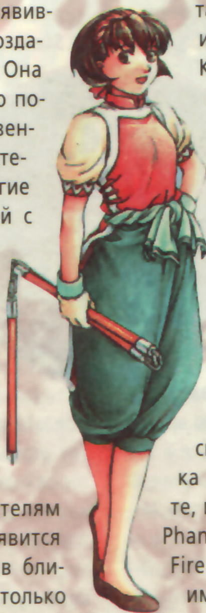




Suikoden 2

ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РАЗРАБОТЧИК:	Konami
ВЫХОД:	начало 1999
АЛЬТЕРНАТИВА:	Suikoden

Suikoden была одной из первых ролевых игр, появившихся на PS еще до создания Final Fantasy VII. Она завоевала достаточно большую популярность из-за своей качественности и некоторых очень интересных нововведений, и многие до сих пор вспоминают о ней с теплом. И вот в конце сего года — начале следующего Konami планирует выпустить **Suikoden 2**, получивший в Японии другое название. Не исключено, что и в Европе игра выйдет под иным именем. И похоже, что это именно то, что нужно поклонникам RPG, по совместительству обладателям PS. FF VIII на английском обьявится только осенью 1999, так что в ближайшем будущем мы получим только Xenogears и представляемый здесь продукт Konami. Обе игры заслуживают пристального внимания всех ценителей жанра, и если в случае со Square`овским творением все более чем ясно, то с **Suikoden 2** ситуацию следует прояснить. Скажем так: **Suikoden 2** — это почти то же самое, что и Suikoden 1, только лучше и больше. Графика особенно не изменилась, но этого, в общем, и не требовалось. Главное — появился новый сюжет, новая история, а следовательно и новый стимул для прохождения игры. Все лучшее, что было, осталось, разве что было дополнено и улучшено.



... похоже, что это именно то, что нужно поклонникам RPG, по совместительству обладателям PS

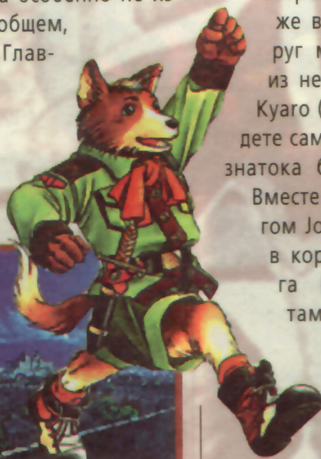
Как и в первой части, во второй присутствуют несколько разных систем боя, все они пошаговые, выполненные в лучших традициях японских ролевых игр. Это не Final Fantasy — над своим ходом вы можете размышлять сколько угодно; пока вы его не закончите, враг не нападет. Это нечто вроде Phantasy Star от Sega или Breath of Fire от Capcom (третья часть которой имеется и на PS). Suikoden всегда славилась еще и огромным количеством задействованных персонажей. К вашему отряду в конце концов присоединялось войско из 108 героев, и вы могли проводить битвы целых армий. Старые знакомые встретят вас и в продолжении. Но вообще-то, если быть более точным, **Suikoden 2** на самом деле не продолжение, а предыстория, что нечасто встречается. Крутится же вся история вокруг молодого парня из небольшого городка Kyaro (имя героя вы введете сами), сына местного знатока боевых искусств. Вместе со своим другом Joey он вступает в корпус Единорога (Unicorn) и там начинает свою службу. А корпус этот является ни чем иным как составной частью милиции Горного Королевства (Highland Kingdom), против которого вы воевали в предыдущей (или последующей?) части игры. И лишь по стечению обстоятельств к вам на некоторое время присоединятся упомянутые уже 108 героев. Сюжет, как вы видите, очень закручен, а для ролевика это самый что ни на есть плюс. Ведь именно из-за сюжета и играют в RPG и этот жанр имеет столько поклонников. Для нашего игрока есть, конечно, одна серьезная проблема — язык. Да, без его знания теперь и так никуда, а уж уважающий себя ролевушник просто обязан его знать. Так что вот вам еще один стимул для изучения иностранного наречия — **Suikoden 2** называется.





Suikoden всегда славилась еще и огромным количеством задействованных персонажей

В общем, хотя рынок игр для PS и заполнен различными ролевыми играми, но продукт Konami лишним не будет. Дополненная полюбившаяся игра для тех, кто с Suikoden не знаком, — повод с ней познакомиться. Кому-то может не понравиться графическое оформление, мол, 3D нам подавай, но это все глупости, игра хороша сама по себе, а 3D — еще не признак качества. Не упустите шанс ознакомиться с этим проектом — не пожалеете!







DarkStalkers 3

ЖАНР:	Драки
ИЗДАТЕЛЬ:	Virgin
РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
ВЫХОД:	Весна 1999
АЛЬТЕРНАТИВА:	Street Fighter Alpha 2

Название **DarkStalkers** не очень хорошо известно нашему игроку, можно даже сказать, что многие люди вообще услышат о нем впервые. Тем не менее, серия этих поединков от первооткрывателя жанра Capcom на Западе имеет довольно большую популярность (конечно, до Street Fighter или Tekken далеко, но все же), причем популярность заслуженную. Прекрасная анимация, интересные, оригинальные персонажи и их приемы — все это создает особую, мало с чем сравнимую атмосферу. Нельзя сказать, что серия эта состоит из одних шедевров. Ни первая часть — DarkStalkers, ни вторая — Night-Warriors, ни третья — Jedah`s Damnation (она же Vampire Savior) не могут претендовать на то, чтобы кто-то их так называл. И это, конечно, не Street Fighter — просто игра еще не имеет столь же долгой и богатой жизни. **DarkStalkers** — это хорошая, в меру веселая (несмотря на название), добротно сделанная серия двухмерных драк. Не больше. Но — что главное — и не меньше. Теперь вот третья часть будет переведена с аркады на PS, где массовый игрок сможет ее оценить. Ну, а чтобы вы имели хоть приблизительное представление о том, что же все-таки это такое будет и стоит ли тратить свои деньги на приобретение диска с игрой — читайте статью.



Начнем, пожалуй, с сюжета, а то как же может обойтись без него, пусть даже он и относительно прост, японская игра, а тем более от уважаемой Capcom. Действие происходит в Темных Землях (Dark Realm), потонувших в пучине хаоса, после неожиданной потери своего монарха. Этим не могла не воспользоваться темная душа могущественного демона по имени Джеда (Jedah). Он создал специальную закрытую боевую арену, находящуюся в так называемом Проклятом Измерении (Damned Dimension). И, кстати, как уже было сказано, третья часть DarkStalkers носит название Jedah`s Damnation (то есть Проклятье Джеды). В Проклятое Измерение были призваны все старые бойцы из предыдущих DarkStalkers, а также четверо новых (включая самого Джеду, но о бойцах позже). Теперь они борются не просто за свои жизни, но и за свои души (ну прямо как в Mortal Kombat 3). Звучит мрачно, не правда ли? Но не так мрачно выглядит.



Первое, что бросается в глаза, когда начинаешь игру — персонажи. В **DarkStalkers** что не боец — то какой-нибудь оборотень, суккуб или другой демон, вампир, монстр. Причем нарисованный очень неплохо, но не с целью вас напугать. Это не Resident Evil. В финальной версии для PS на выбор будут представлены восемнадцать бойцов плюс один скрытый — такое разнообразие мало кому не понравится. А настоящие знатоки обязательно обрадуются такому количеству разных стилей боя. О некоторых же героях надо рассказать поподробнее, так как это едва ли не одна из самых сильных сторон Jedah`s Damnation. Вот, например, интересный герой — ожившая мумия, чуть что прячущаяся в свой саркофаг, а вот волк-оборотень, есть персонаж, очень похожий на чудовище доктора Франкенштейна, а четыре совершенно новых бойца, дебютирующие в третьей части — просто нечто. Тут и сам Мессия Тьмы — Джеда, и королева пчел Q. Bee, не брезгующая возможностью призывать своих верных подданных на помощь, и сестра одной из главных героинь — Lilith — милое дитя ада. Но среди всей этой толпы есть один персонаж, мимо которого не пройдет никто. Практически все люди, игравшие в **DarkStalkers 3**, замечали его, а точнее, ее в первую очередь. Ни за что не догадаетесь, кто это может быть! Ведь никто, кроме Capcom, не способен запихнуть в дра-









ку Красную Шапочку! Да, да, Красная Шапочка, которую здесь зовут Baby BonnieHood (или просто BB Hood), — можно сказать, символ этой игры. Она не самый сильный боец, но интересней всего играть именно ей (возможно, кому-то покажется интереснее другой боец, их как-никак восемнадцать). Представьте себе девочку, идущую к своей бабушке с корзиночкой, как в сказке. Но только здесь в корзинке скрывается запрещенный в некоторых странах автомат узи! Пусть только волк подойдет! К тому же, в подоле своего платья BB Hood хранит гранаты, на которых очень удобно подрывать противников. А если кто пожелает ближнего боя, то она может и глотку противнику ножом перерезать... Короче, теперь вы понимаете, какого типа народом придется управлять в этой не совсем обычной игре.



А управление и система боя в **DarkStalkers 3** такая же шестикнопочная, как и в Street Fighter, и проблем с привыканием, при условии, что вы знакомы с главным Capcom`овским поединком, не должна вызывать. В бою нет раундов, чего никогда не было ранее ни в первых DarkStalkers, ни в Street Fighter. Обоим бойцам просто даются по две линейки жизней, а когда у одного из них линейка заканчивается, то обоих разводят по углам, а потом продолжают бой. А у победителя остатки жизней остаются, так что очень часто возникают картины, когда у одного бойца половина линейки, а у другого — полторы. Такая же система «без раундов» впервые была реализована в довольно известном Killer Instinct от Nintendo/Rare. Конечно, присутствуют различные комбо — без них сейчас не делают ни одной драки. Функции суперудара выполняет некая Темная Сила (Dark Force), активизирующаяся при нажатии одновременно на кнопки удара рукой и удара ногой одинаковой силы. После чего на короткое время вы переноситесь в другое измерение, где приобретаете новые способности. Для этого, как обычно, потребуется заполнение шкалы суперудара.



При переносе на домашнюю приставку игра, как обычно, приобретет несколько новых режимов. И это понятно: если на игровом автомате, вытряхивающем из игроков жетоны, требуется только режим, называемый на консолях Arcade, то домашняя версия только им обойтись не может. В **DarkStalkers 3** будут добавлены к уже имеющемуся три режима, хотя на самом деле это совсем немного. Первый, конечно, — Vs Mode — режим для двух игроков. Второй, тоже как обычно, — Training Mode — тренировочный режим, такой же, как в Street Fighter Alpha, где на не оказывающем сопротивление противнике можно оттачивать свое мастерство. Ну и третий — Visual Story Mode, представляющий собой музей и галерею, полную прекрасных картинок. Там же можно будет и прочитать историю событий, происходящих в игре.



Сама игра очень красочна, с прекрасной анимацией (на игровом автомате, по крайней мере), кучей красивых спецэффектов вроде взрывов, великолепными световыми эффектами. Все очень мило и красиво, и поиграть стоит. Но в то же время встает вопрос: насколько хорошо удастся перенести на PS, плохо работающую с двухмерной графикой, великолепную анимацию игры. Безусловно, но к большому сожалению, каким-то количеством кадров придется пожертвовать, но как бы количество это не было слишком большим. Вспомните X-men vs Street Fighter: что там осталось от прекрасной анимации, какая встречала игроков на аркадной машине? Как бы все не повторилось опять. И если Pocket Fighter вроде бы удается весьма неплохо перевести, то нельзя ничего гарантировать в случае с **DarkStalkers 3**. Если загубят и ее... Понадеемся на благоприятный исход, игра все же неплохая. Конечно, Jedah`s Damnation не сможет сместить с трона двухмерных поединков для PS Street Fighter Alpha 2, но просто хорошую игру мы обязательно получим. Когда она появится, пока точно неизвестно, но если вы дождетесь ее выхода и решитесь приобрести эту игрушку, то вы вряд ли будете потом об этом жалеть.









Monkey Hero

ЖАНР:	3D приключения
ИЗДАТЕЛЬ:	BMG Entertainment
РАЗРАБОТЧИК:	DMA Design
ВЫХОД:	начало 1999
АЛЬТЕРНАТИВА:	Alundra

Прежде чем перейти непосредственно к изучению предложенной нам игры, позвольте небольшое вступление или даже скорее краткое замечание. Заметили ли вы, дорогие читатели, что если прибавить к любому собственному или нарицательному существительному слово «герой», то получается безотказно действующее название видеоигры?
Если говорить конкретнее, то в нашем случае мы имеем даже не просто «героическую» авантюру новоявленного спасителя Вселенной (хотя, как вы сами дальше поймете, без этого и здесь не обошлось), а скорее увлекательное пособие по китайскому средневековому фольклору. Так или иначе, знаменитая древняя легенда о Князе Обезьян нашла свое воплощение в новом проекте **Monkey Hero** от DMA Design. Игроку придется взять на себя весь нелегкий груз забот великого обезьяньего героя и в прямом смысле слова побывать в шкуре молодого, гиперактивного и несколько бесшабашного примата. Что на сей раз будем делать? Как шутит старший продюсер DMA Design Мэтью Сеймор (Mattew Seymour), «раз принцессу спасать не будем, то что же еще остается? — Спасать вселенную!». Итак, давным-давно (именно тогда, когда разворачивается действие игры) существовало три мира, находившихся в гармонии и балансе: мир Кошмаров, мир Сновидений и мир Пробуждения. Само собой, идиллия не может существовать вечно, особенно если существуют такие негодяи, как Властелины Кошмаров. Что же они сделали? А они поступили так, как поступит в будущем небезызвестный Фредди Крюггер: ворвались в мир Сновидений, воспользовавшись детскими снами. Их основной целью был захват этих самых детских снов, разрушение мира Пробуждения и окончательное превращение всего сущего в один сплошной Кошмар... Разумеется, наш **Monkey Hero** должен жестоко обломать рога этим Властелинам, и делать он это будет следующим образом: необходимо найти недостающие восемь глав для Великой Волшебной Книги, собрать кучу магических предметов, освободить мир Пробуждения, спасти детские сны и в конце концов спуститься в мир Кошмаров и победить самого Короля Ужасных Видений.

> Недостающие главы Великой Книги будут находиться в самых разнообразных местах – это подземелья, пещеры, склепы, замки, горы...





Недостающие главы Великой Книги будут находиться в самых разнообразных местах, хотя нельзя сказать, что все они очень оригинальны: это подземелья, пещеры, склепы, замки, горы и т.д. Всего предвидится 16 территорий, населенных 45 видами ужасных монстров, ведомых 14 могучими боссами. Игровой процесс не линейный и не заключается лишь в примитивной схеме: уровень — ключ — портал — уровень — ключ... У вас также будет возможность сыграть в 15 мини-игр, «встроенных» в общее действие. Мэтью заверяет, что недостатка в новаторских идеях не предвидится: команда DMA Design — люди творческие.

Основным стремлением разработчиков было создание эпического приключения, широкомасштабного и увлекательного. **Monkey Hero** обещает стать настоящим развлечением: играющий должен позабыть обо всем происходящем вокруг и с головой уйти в борьбу с вселенским злом.

Если кому-то может показаться, что МН превращается в тяжеловесное RPG или же, наоборот, в бездумную платформенную скакалку, то он неправ. Авторы постарались сохранить золотую середину и взяли легкость, динамичность и броскость главного героя, широкий размах авантюры и глобальность мира RPG. «Главное — чтобы сюжет не удушил игрока своими рамками, за которые шагу нельзя ступить», — считает Мэтью Сеймор, и мы с ним согласимся.

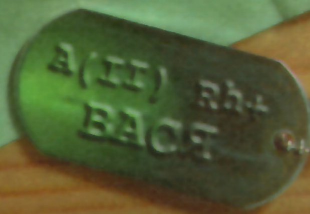












A(II) Rh+
ВАСЯ

Superman

ЖАНР:	3D-боевик
ИЗДАТЕЛЬ:	Titus
РАЗРАБОТЧИК:	Titus
ВЫХОД:	весна 1999
АЛЬТЕРНАТИВА:	Batman & Robin

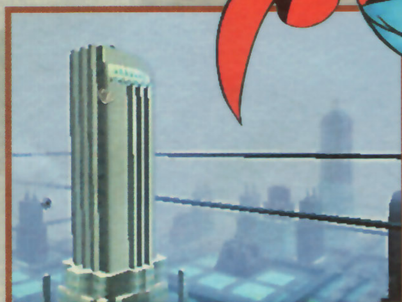
Признанному всем миром герою Супермену, пребывающему сейчас уже в преклонном возрасте, компании индустрии развлечений просто не дают покоя: почти ежегодно появляется что-нибудь новое, где «сверхчеловека» бросают на борьбу с преступностью. **Superman** фирмы Titus является результатом длинной цепочки разработок, связанных с супергероем. Прежде всего, игра основывается на недавно вышедшем в Америке одноименном мультсериале, развитие игры практически повторяет сюжет мультфильма. На пути героя встретятся те же злодеи: Lex Luthor, Bizzaro, Brainiac и другие персонажи, литературного перевода на русский язык имен которых пока не существует, поскольку наши телекомпании не особенно охотно закупают новую и дорогую иностранную видеопродукцию. К счастью, принцип игры достаточно очевиден: для спасения города Metropolis от злодеев полный просмотр мультфильма не только необязателен, но даже отчасти и нежелателен, так как может излишне упростить игру. Несколько компенсировать плохое знакомство нашего игрока с американским сериалом позволят межуровневые анимационные вставки, попавшие в игру прямо из мультфильма. Чтобы победить врагов, в вашем распоряжении будет находиться суперсила героя, его умение летать, рентгеновское зрение, а также возможность замораживания предметов дыханием и расплавления их взглядом. Хотя вся физическая одаренность супергероя в некоторые моменты будет вас покидать в результате применения злодеями криптонита — материала, известного каждому, кто знает хоть что-то о Супермене, и вы должны будете использовать всю свою суперменью хитрость, чтобы выбраться из ловушки. На протяжении почти всей игры вы будете видеть героя «от третьего лица», как в Tomb Raider, за исключением редких случаев, когда вам будет предоставлена возможность взглянуть на мир глазами самого Супермена. Управлять же действиями супергероя будет очень просто — сложных прыжков и движений наподобие тех, какими изобилует уже упоминавшийся Tomb Raider, не будет. Джойстик или кнопки, контролирующие движения, будут выполнять лишь свою основную функцию — перемещать героя в трех измерениях, а за остальными закреплены «суперфункции», то есть удары, включение режима рентгеновского зрения, полета и другие. Помимо главного режима игры, где вам предлагается проследовать с героем до финала, в игре будет и режим для двух игроков, в котором вы, выбрав второго персонажа, сможете сразиться один на один с последним. При этом обьекты с заднего плана арены, где будет происходить сражение, можно использовать в драке: столбы и коробки, которыми прямо усыпан родной Metropolis, оказываются неплохим оружием. «Квестовая» же часть **Superman**'а будет насчитывать 20 миссий, которые усложняются по мере прохождения игры,. Для начала вам предложат спасти некого Джимми Олсона, похищенного бандой головорезов, далее в том же духе. Значительная часть игры будет проходить в вооруженном до зубов летательном аппарате Супермена, поскольку сражениям в воздухе в игре уделено особое место. Графически стиль игры, равно как и сюжет, дублирует сериал. Единственное отличие, которое сильно впечатлит фаната мультфильма, пожалуй, заключается в трехмерном окружении: двухмерная графика сериала на редкость удачно выглядит в своей трехмерной интерпретации.



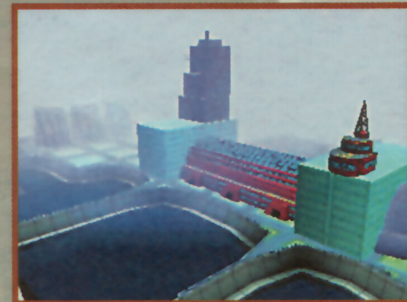


...в вашем распоряжении будет находиться суперсила героя, его умение летать, рентгеновское зрение,возможность замораживания предметов дыханием и расплавления их взглядом









TEST DRIVE OFF-ROAD 2

ЖАНР:	Гонки
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	ACCOLADE
ВЫХОД:	Конец 1998
АЛЬТЕРНАТИВА:	Hardcore 4x4

Accolade, выпустившая Test Drive Off-Road, собирается в ближайшее время сделать продолжение этой популярной игры, которое будет базироваться на доработанном движке от Test Drive 4. В качестве «железных коней» в ней представлено более десяти реальных автомобилей-вездеходов от самых известных производителей, среди которых Land Rover Defender 90, Dodge RAM U12, Dodge T-Rex, Ford Explorer, Chenowth Desert Patrol Vehicle, Hummer и Jeep Wrangler.

В **TDOR 2** есть два режима игры: гонки по Северной Америке (Калифорния, Новый Орлеан, Луизиана, Аляска, Главный Каньон) и гонки по странам мира (Англия, страны Африки, Япония, Бразилия, Гаваи, Швейцария). Трассы в игре будут сделаны очень реалистично и красиво. Они довольно длинны и проходят в самых экзотических местах земного шара. На одной из них вы будете соревноваться с противниками у подножия вулкана на Гавайях во время его извержения. Все трассы богаты разветвлениями. Так, например, начиная гонку с противником, вы можете затем выбрать иной маршрут и разойтись — главное, чтобы на финиш пришли первым. Таким образом, ваша главная задача — найти наиболее удобный и быстрый путь к победе. Для его нахождения вам потребуется не раз проехать по трассе. При прохождении различных уровней следует выбирать различные машины и тактику, которые наиболее подходят для конкретной трассы. Например, на горной местности нужна очень мощная машина типа Hummer'a, которая способна преодолевать крутые участки. На равнине же вам нужна быстрая машина. Как видите, есть масса возможностей поэкспериментировать. На каждой трассе имеется множество интерактивных объектов (деревья, заборы, лужи, грязь, дома), так что крепче держите руль.





Разработчики обещают сделать ваших противников намного умнее, чем в первой части. Теперь они будут вести себя как настоящие живые водители. Но соперников наделили не только умом, но и порядочной наглостью. Нахалы так и будут норовить подсечь вас или столкнуть в канаву. В общем, противники ведут себя еще хуже, чем самые наглые «новые русские» на наших дорогах.

В **Test Drive Off-Road 2** довольно приятная графика. В частности, объекты на дорогах будут хорошо вписываются в общую картинку и создается впечатление, что действительно едешь по реальной местности. Погодные условия обещают быть не только разнообразными, но и довольно реалистичными: например, во время дождя небо становится серым, начинают сверкать молнии. Если же вас не будут устраивать предложенные автомобили, то возможно сконструировать вездеход своей мечты. Для его сборки игроку будут даны следующие детали: шины, подвески, тормозные колодки, двигатели, причем все запчасти предоставлены фирмами-производителями. Кроме того, разработчики обещают для каждого вездехода создать реалистичную физическую модель, но данное обещание сейчас уже вошло в моду.

Игра будет поддерживать уже достаточно популярный контроллер Dual Shock, что, в общем, естественно — без него в **TDOR 2** будет не только неудобно играть, но и от этого потеряется масса ощущений.

Выход **Test Drive Off-Road 2** ожидается осенью этого года, так что игрокам, уважающим мощь и скорость внедорожников, ждать осталось недолго.





TEST DRIVE OFF-ROAD 2

Tiny Tank: Up Your Arsenal

ЖАНР:	Трехмерная аркада
ИЗДАТЕЛЬ:	MGM interactive
РАЗРАБОТЧИК:	AndNow
ВЫХОД:	Начало 1999
АЛЬТЕРНАТИВА:	Mass Destruction

MGM interactive взяла на борт своего большого корабля небольшую фирму AndNow, известную своим умением создавать чрезвычайно интересные сюжеты и необычных персонажей, которых потом легко перебрасывать из одной области индустрии развлечений в другую. Их новая игра **Tiny Tank: Up Your Arsenal** порадует любителей Playstation оригинальностью идеи: игроку предстоит не просто использовать танк, но и самому стать танком со всеми вытекающими отсюда последствиями. Вы управляете маленьким, но удаленьким танком под названием, а точнее, по имени Tiny («крошечный»). Оригинальность игры интригует, но на фоне множества аналогичных игр выглядит довольно тривиально: Tiny помешан на идее спасения мира от ужасного техногенного апокалипсиса и уничтожает всех, кто способствует его наступлению. Его старый недруг Mutank сначала погрузил героя в механическую « кому», затем за время столетнего отсутствия Tiny завладел миром, ну и начал его «улучшать»: очистил от людей и стал усовершенствовать окружающую среду, избавляя планету от кислорода в надежде искоренить ржавчину. Но перейдем к игре. На вашем пути вам встретится около 25 оппонентов и сотни разновидностей оружия. Все было бы достаточно скучным, если бы MGM не удивила нас необычным поворотом. По заверениям компании, главным оружием Tiny будут не взрывающиеся ракеты и бомбы, а его дипломатические задатки. Как эти упражнения в красноречии будут воплощены в игре, не совсем понятно, ясно лишь одно — они будут призваны отвлечь игрока от утомляющей стрельбы, дать ему возможность отдохнуть и не бросить игру на первом же уровне. Сражения, т.е. столкновения силы и разума, будут проходить в 12-ти разных мирах, таящих в себе множество бонусов и подкреплений для души и тела Tiny. Ход игры прямолинеен и диктуется типичными для такого рода стрелялок правилами: выполнив цель задания, то есть уничтожив всех врагов на одном уровне, вы продвигаетесь на другой. Почти все уровни будут проходить в до боли знакомых пустынях, вулканических кратерах и на технических свалках, хотя иногда вы будете привязаны к выполненной в том же стиле дороге. Графика **Tiny Tank** выглядит вполне нормально, чего не скажешь, бросив беглый взгляд на скриншоты, хотя, конечно, ничего сверхъестественного от нее ждать не приходится. Разумеется, игра наполнена красивыми вспышками, яркими взрывами и следами от траекторий полета ракет, но всем этим изощренного игрока удивить сложно. Зато мультипликационный стиль, напоминающий серии старых американских мультфильмов с погонями, со свойственной ему анимацией движений, придает игре особое очарование. Если в графическом оформлении **Tiny Tank** и есть какие-то недостатки, то все они с лихвой компенсируются игровым процессом и необычными сюрпризами. Чего стоят одни только друзья и собратья Tiny, то и дело нарушающие спокойную жизнь танка и веселящие игрока своими комментариями!В звуковом сопровождении также нет ничего особенного, хотя плохим его, как и графику, назвать нельзя: качество эффектов высокое, но, как всегда, не хватает изюминки.







Судьбу игры и степень ее будущей популярности предсказать сложно, но любителям стрелялок она наверняка придется по душе. Tiny Tank позволит вам и вдоволь пострелять, и расслабиться, не напрягая себя кровавым содержанием.





B-Movie

ЖАНР:	Леталка
ИЗДАТЕЛЬ:	GT interactive
РАЗРАБОТЧИК:	GT interactive
ВЫХОД:	Начало 1999
АЛЬТЕРНАТИВА:	G-Police

Уважаемые читатели, вам еще не надоело спасать Землю от злобных пришельцев-захватчиков? Если нет, то у вас есть еще одна возможность спасти нашу многострадальную голубую планету в новой игре от GT Interactive, получившей название **B-Movie**. В этой игре, как и во всех других играх подобного рода, вам представится возможность сыграть роль пилота-одиночки. Естественно, что на Земле некому больше спасать человечество от порабощения, и только ему под силу расправиться с четырехглазыми уродами. Суперчеловеку для борьбы с инопланетянами на выбор предоставлены несколько видов летающих аппаратов, которые отличаются друг от друга множеством различных характеристик. Характеристики вашего средства выколачивания дури из пришельцев можно повышать, покупая для него различные запчасти. Также запчасти можно будет оторвать с помощью специального приспособления от кораблей инопланетян. Все ваши летательные аппараты укомплектованы самыми современными видами оружия массового поражения. Для каждого их вида существует множество различных upgrade'ов, которые делают его намного мощнее. В **B-Movie** существует одна очень интересная возможность: вы можете вести разработку нового оружия. Она будет идти за счет средств, которые вы заработали в бою. Именно эта возможность и позволит выделиться **B-Movie** из серой массы леталок на PlayStation.

Инопланетяне так же, как и вы, не обделены научными достижениями. У них в наличии имеется множество различных истребителей, гигантских крейсеров и прочих летательных устройств, которые будут готовы разорвать последнюю надежду землян на мелкие кусочки. Враги не отличаются продвинутым интеллектом и будут брать не умом, а своим огромным количеством.

Разработчики обещают сделать в **B-Movie** гигантское количество уровней. Битвы с пришельцами будут проходить в космосе и на поверхности Земли, причем тактика сражения в различных условиях будет совершенно разной. Игра предложит вам последовательно выполнить несколько различных миссий, таких как, скажем, спасение людей (самый распространенный тип миссий), доставка груза из пункта А в пункт Б или уничтожение всех вражеских объектов и защита наземных строений. Если вы завалите выполнение какой-нибудь миссии, то это не приведет к концу игры, и у вас еще будет возможность поправить свое положение. При прохождении уровней следует внимательно изучать задание, либо у вас возникнут различные проблемы. Например, без внимательного ознакомления с условиями выполнения миссии вы сможете легко отправиться спасать людей на одноместном истребителе и, соответственно, проиграть игру.



Теперь пришло время поговорить о самом волнующем моменте — о графике. В **B-Movie** она выполнена на должном уровне. Все выглядит довольно привлекательно. Уровни прорисованы до мельчайших деталей и создается впечатление, что действительно летаешь над землей во время апокалипсиса. Страшные агрессоры выглядят даже слишком красивыми. Разработчики, видимо, делали их с такой любовью, что позабыли о том, что их придется затем со всей ненавистью уничтожать.

Так что любители кого-нибудь поспасать, а также полетать и пострелять, да и просто посмотреть на классную графику — не пропустите эту игру.







X-games Pro Boarders

ЖАНР:	Симулятор сноубординга
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РАЗРАБОТЧИК:	Radical Entertainment
ВЫХОД:	начало 1999
АЛЬТЕРНАТИВА:	Cool Boarders 3

X-games — всемирно известные соревнования по экстремальным видам спорта, проводимые сетью кабельного телевидения ESPN. В нашу страну что-либо подобное редко залетает, да и на экранах телевизоров подобные состязания практически никогда не транслируются. Тем более в полном объеме, как многим хотелось бы. Скандально известной же своим халатным отношением к делу канадской компании Radical Entertainment в руки попала лицензия от той самой ESPN. Вот канадцы и задумались о перспективе создания Cool Boarders killer`a на основе раскрученной марки.

Судя по первым впечатлениям, им это вполне может удаться. Графически игра довольно неплоха, но, как всегда, не без изьянов. Отдельно стоит говорить о прекрасном музыкальном сопровождении, естественно, альтернативной направленности. Прекрасные "мелодии", хотя и на любителя, будут сопровождать вас на протяжении всей игры. Большинство групп, привлеченных к записи песен и музыки для игры, не слишком известны, за исключением разве что очень известной Foo Fighters, но звучит все это потрясающе.







Pro Boarders также представят вниманию самых известных (не у нас) профессиональных сноубордистов, так что немногочисленные их российские поклонники могут радоваться со страшной силой. Для них вы подберете и наиболее подходящие, на ваш взгляд, доски для катания. Это действительно необходимо, так как от этого напрямую зависят ваши успехи в соревнованиях. Соревнования же самые разнообразные и, следовательно, требующие различных видов досок. В **Pro Boarders** вы найдете и слалом, и Half Pipe (трубу), и многие другие дисциплины: и трюковые, и на скорость. Управление достаточно неплохое, хотя поведение сноуборда на горке заметно отличается от Cool Boarder`овского. Придется приноравливаться. Управление с аналогом, по традиции, просто неперевариваемо (бывает неудобоваримо, а это неперевариваемо — разницу чувствуете?). Трюки вроде выполняются посложнее, чем в продукте от Idol Minds, но иногда случается и все наоборот. Пример: я нахожусь около бревна, нажимаю на кнопку — я уже на бревне. А до этого был вообще где-то сбоку.











Положа руку на сердце, скажу, что судя по всему, Radical действительно сделает нечто более толковое, чем последний (третий) Cool Boarders. Но до идеала пока далековато, так что следует поработать. И не пропивать выделенные на разработку игр деньги, а то достойного результата никогда не будет.

Shadow Madness

ЖАНР:	RPG
ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Crave
ВЫХОД:	середина 1999
АЛЬТЕРНАТИВА:	Final Fantasy 7

Вы когда-нибудь задавали себе вопрос: «Почему людям так нравятся ролевые игры?» Ответ очень прост: «Люди их любят потому, что они как никакие другие игры передают атмосферу реальности и общения с людьми (в особенности с красивыми девушками, что в реальности некоторые закомплексованные личности не могут себе позволить)». В RPG решаются те проблемы, которые окружают нас в настоящей жизни. Люди, играя в ролевые игры, по-настоящему живут жизнью своего героя, переживают за него и хотят быть на него похожими. На PlayStation практически все RPG разрабатывались японскими компаниями. Однако американская фирма-разработчик Crave Entertainment собирается нарушить эту традицию, выпустив игру Shadow madness, которую можно смело назвать американским ответом на Final Fantasy. Несмотря на то что **Shadow Madness** — игра и американская, ее сюжет мог быть придуман только японцем. Сказочная страна Arkose в опасности. В природе произошел некий катаклизм, в результате которого жители Arkose начали превращаться в ужасных монстров. Среди еще не превратившихся в монстров жителей страны находится отважный авантюрист лет пятнадцати (хе-хе), который вместе со своими друзьями решается раскрыть тайну происходящего и вернуть людям их прежний облик. Зовут этого юношу довольно грозно — Stinger, а его друзей — Windleaf (лучник-маг?!) и Harv-5 (сельскохозяйственный робот. Нет ну сюжет точно японцы писали!). И вот эта столь разнородная тройка решила спасти Arkose... По ходу игры к вашей команде будут присоединяться новые герои, пока, правда, неизвестно, будут ли они походить на веселую тройку.

Несмотря на то игра американская, ее сюжет мог быть придуман только японцем







Arcose, как и страны других ролевых игр, представляет собой цепочку различных городов, которые связаны между собой пещерами, лесами, дорогами, морями и т.д.. Во время путешествия из города в город на вас будут нападать монстры, которых в игре около двухсот различных видов. Боевая система SM очень похожа на ту, которая была использована в Final Fantasy. И так же, как и FF, кроме магии, в бою можно будет применять и различные виды оружия. Его можно будет поделить на две группы: оружие общего пользования и индивидуальное. Общим оружием могут пользоваться все персонажи игры, а индивидуальным — лишь те персонажи, на кого это оружие рассчитано. Оружие также может подчинять себе ту или иную стихию: например, огненным мечом вам будет легче убить ледяного монстра, и наоборот. Обычное же оружие можно будет купить в магазинах, расположенных в различных городах. А чтобы добыть более мощное, придется изрядно повозиться. То же самое, кстати, касается и магии.

Графически игра ужасно похожа... как вы думаете на что? Правильно — на Final Fantasy. Естественно, немного улучшенную, что, несомненно, радует.

Выйти же **Shadow Madness** должна в начале 1999 года. Приготовьтесь к бессонным ночам.





Blood Lines

ЖАНР:	Action
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РАЗРАБОТЧИК:	Radical Entertainment
ВЫХОД:	Начало 1999 года
АЛЬТЕРНАТИВА:	отсутсвует

Radical Entertainment с помощью Midway и Sony готовят новую оригинальную игру под названием **Blood Lines**. В далеком будущем мировое правительство полностью объединило все культуры и страны нашей планеты в единое жизненное пространство. Однако не все смирились с таким порядком вещей — оставшиеся «за бортом» цивилизации объединились в группы, тщетно пытаясь сохранить свою самобытность.

Взяв за основу свои исторические и национальные корни, они создали себе соответствующий имидж и стиль. Затем был возрождено искусство давно забытого состязания (о его сути позже) и отреставрированы арены для его проведения. Эти группы теперь проводят турниры для выявления лучшего из лучших. Мировое правительство, однако, игнорирует эти соревнования, позволяя участникам оставаться вне цивилизации, но каждый раз посылает специально обученного убийцу для уничтожения чемпиона...

Blood Lines — это своеобразная игра в догонялки, проходящая на трехмерных аренах, но с применением боевых приемов. Бойцы же — наглые, крутые ребята, сошедшие со страниц киберпанковских комиксов. Такая комбинация обещает очень интересную вариацию на тему обычного файтинга.

Играя один на один против компьютера, вам предстоит добраться до определенного количества маркеров и перекрасить их в цвет вашего героя. Противник также стремится поменять цвет пресловутых маркеров на свой, для чего ему нужно вас догнать и посредством различных ударов и оружия остановить (завалить). Первый, кто выполнит покрасочную квоту, выигрывает.

Все это кажется довольно простым, но в вашем распоряжении будут различные обманные движения, комбы и другие специальные приемы для остановки противника. Мешать будут и естественные препятствия уровня, как-то: самодвижущиеся платформы, вода, струи пара, разводные мосты, конвейеры, трамплины и телепортаторы.



Присутствует множество различных бонусов и оружия. Это и самонаводящиеся боеприпасы, супервыстрелы, увеличители скорости, мины, персональные телепортаторы и другие.

Но главный сюрприз — возможность игры вчетвером! Да-да, вы и ваши 3 товарища смогут сразиться на одной из 33 арен для выявления чемпиона. Все это происходит на одном экране, т.е. без деления на части, но необходим multi-tap — устройство для подключения 4 джойстиков.



На выбор предоставлено 11 различных героев. У каждого свой стиль, свои специальные удары и комбинации. Присутствуют и секретные персонажи. Бойцы имеют свои характерные реплики и «наезды» — они точно рассмешат вас.

Разработчики предлагают на выбор шесть различных режимов игры. ARCADE: вы боретесь против компьютера для завоевания одного из трех кубков (золото, серебро, бронза); 4player: игра вчетвером на одном экране и другие.

Графика приятная, но немного мелковата. Анимация персонажей плавная, спецэффекты радуют глаз, но ничего необычного. Музыка понравится всем любителям стиля Drum'n'Bass — 11 треков, отдельный для каждого героя.

Игра должна появиться в самом ближайшем времени. Настоятельно рекомендуется всем любителям контактного спорта и нестандартных файтингов.





Crash Bandicoot 3 Warped

ЖАНР:	3D-бродилка
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РАЗРАБОТЧИК:	Naughty Dog / Universal Interactive Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
АЛЬТЕРНАТИВА:	Любой другой Crash Bandicoot

Сумасшедший рыжий Бандикутище, известный любому плейстейшеновцу и не только, опять озверел и приготовил нам, несчастным, новую главу своих, не побоюсь этого слова, бесконечных приключений. А это значит, опять непрерывная беготня, безумные погони, чудовищно веселые уровни, тонны приколов и, конечно, вечное собирание яблок не совсем определенного сорта, но жизнь продлевающих исправно. И как бы сказали известные герои мультсериала: «It's... like... mmm... cool!». Именно эту, уже крылатую фразу хочется произнести, когда берешь в руки серенький соньковский контроллер и играешь, играешь в новое творение Naughty Dog и Universal Interactive Studios под названием **Crash Bandicoot 3 Warped**. Warped, потому что на сей раз Крэш вляпался еще в одну историю, в результате чего warp`анули его по самое некуда, так что выбираться нам теперь придется всеми возможными средствами.



Все старожилы помнят, как в далеком, не помню каком (проклятый склероз!) году появилась на свет первая игра про тогда еще никому не известного Бандикута. Был это самый обычный клон Super Nintendo`вского Donkey Kong Country, но тем не менее достаточно забавный и интересный. И привлек сей продукт к себе внимание Sony Computer Entertainment. В основном, надо сказать, из-за просто чумового героя, который как нельзя лучше подходил на роль талисмана для соньковской PlayStation. Права на Крэша были перекуплены, игра была раскручена, и вторая часть, Crash Bandicoot 2 Cortex Strikes Back, уже изменившаяся и слепо не копировавшая предшественников, стала очень популярна. **Crash Bandicoot 3 Warped**, могу поспорить, если не превзойдет, то хотя бы повторит ее успех. И это мнение подкреплено вескими доказательствами, главное из которых — третий Crash Bandicoot — понравился мне, черствому и гнусному человеку, за своим любимым Street Fighter ничего не видящему.





Сюжет игры не имеет особенно важного значения, но он есть, и о нем стоит кое-что рассказать. Злобный доктор Neo Cortex и тот, кто стоит над ним и отдает приказы, в очередной раз задумали погубить несчастное австралийское животное, которому, кроме яблок, ничего от жизни не надо. На пару эти враги общества сконструировали что-то типа машины времени, в результате чего теперь Крэш шастает черт знает где, в различных временных периодах. Помогают ему в его приключениях некая девица, да еще непонятный чурбан (в прямом смысле слова) с перьями на голове. Девицей вы иногда проходите некоторые особые уровни, а Бандикут в это время отдыхает. Кусок же дерева сидит в ящиках, откуда его надо доставать, так как он выполняет функцию дополнительной жизни.



Уровни игры очень разнообразны. Какой-то особенной оригинальности в них нет, и принцип их построения основан на всех более или менее интересных игр такого жанра, как платформер, не важно 2D или 3D.











Вообще, со всей этой оригинальностью (точнее, неоригинальностью) стоит разобраться прямо сейчас, на месте, чтобы потом к этой теме не возвращаться. Она состоит в практически полном отсутствии таковой, причем игра не только не пытается это скрыть или замаскировать, а, наоборот, выставляет напоказ, подчеркивает это, некоторые игры просто откровенно пародирует. Причем делает это умело и так, что играть становится очень интересно.

Все уровни игры, как обычно, как принято и как унаследовано игрой от предшественников, делятся на этапы, «миры». По прохождении всех уровней (причем порядок произвольный) вы встречаетесь с боссом, а победив его, получаете право на переход к следующему «миру». Основная масса уровней выполнена в стандартном стиле стандартного 3D платформера, только с присущим лишь этой игре дизайном. В **Crash Bandicoot 3**, как уже говорилось ранее, вам предстоят путешествия в различные временные периоды, так что обстановка на уровне зависит и еще от страны и положения на линии времени. Еще один тип уровней — Donkey Kong Country`образный, проходящий в одной плоскости. Ну и, безусловно, есть и нечто гораздо более экзотическое вроде сматывания удочек от гигантского трицератопса (очень похоже на один эпизод из Brave Fencer Musashiden). Или гонки на водном мотоцикле — самая настоящая пародия на нинтендовскую Waverace 64. А насколько великолепен Крэш-байкер в косухе с буквой «С» на спине, мчащийся на своем байке по дороге, так это просто словами не описать! Красотища. И графически, кстати, тоже. Разработчики действительно постарались на славу, и за это им большое спасиббо (с двумя буквами «б»).



А приколов-то в игру сколько понапихано! Встречающаяся на вашем пути жаба — на деле никто иной, как сказочный принц, только заколдованный. Заклятье же спадает только тогда, когда зеленое чудище поцелует главного героя! И такого по всей игре множество. А одно из новых орудий для борьбы с противником просто поражает — это базука, стреляющая яблоками и оснащенная прекрасным лазерным прицелом. Cool, и еще раз cool.

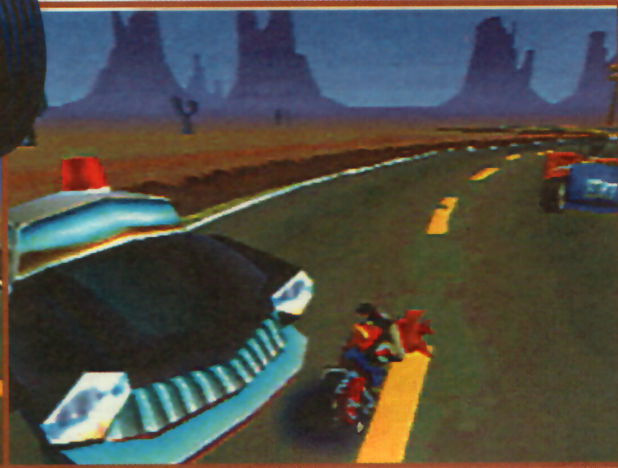
Что еще можно сказать? В игру надо просто сыграть, хотя бы разок. И она вам обязательно понравится, это я вам как доктор говорю. Проверено на собственной шкуре. Можно только поражаться, как игра, в которой, казалось бы ничего особенного и нет, может быть настолько захватывающей и интересной даже для серьезных и умных людей (на себя намекаю). Качество, друзья мои, качество.

Р Е З Ю М Е

Можно только поражаться, как игра, в которой, казалось бы ничего особенного и нет, может быть настолько захватывающей и интересной даже для серьезных и умных людей. В Crash Bandicoot 3 надо просто сыграть, хотя бы разок. И она вам обязательно понравится.

8.0





Bust A Groove

ЖАНР:	Интерактивное развлечение
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РАЗРАБОТЧИК:	Enix/Metro
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1-2
АЛЬТЕРНАТИВА:	Parappa The Rapper

Последнее время в компьютерной индустрии явственно выделяется новый самостоятельный и слабо связанный с другими жанр. Коротко его можно охарактеризовать как жанр «музыкальных игр». Помимо своей неагрессивной направленности одной из его отличительных черт является внутренняя независимость. Легче всего это пояснить на примере. Когда произносится слово «файтинг», то сразу в сознании всплывает образ некого пространства, на котором происходит сражение между персонажами. При слове «симулятор» представляется движущийся обьект, которым так или иначе управляет игрок. При названии «платформенная бродилка» в воображении всплывают коридоры, элементарные и не очень паззлы, монстры и т.д.. И самое интересное, что все эти «представления» в той или иной степени адекватны реальности. А вот при слове «музыкальная игра» ничего конкретного и определенного не представляется. Может вообразиться нечто а-ля классический и теперь уже совсем древний Parappa the Rapper, или же коммерческо-сладенький Spice World, а может быть, нудная атмосферная амбиентность Fluid, или совершенно ужасная бредовость Baby Universe. Это свидетельствует о том, что этот жанр еще не обременен стереотипным построением игрового процесса и позволяет разработчикам действительно свободно творить. Однако у всех вышеперечисленных игр имелся один серьезный недостаток: у них сильно страдало то, что по-английски называется «gameplay», и примерно переводится на русский как «игровой процесс». Иногда он вообще отсутствовал, как во Fluid или же в Baby Universe (страшно даже вспомнить этот опус). Самым «адекватным» с этой точки зрения проектом стал нижеописанный **Bust A Groove**.

Вам предлагают поучаствовать в танцевальном состязании, содержание которого описывается фразой «Перетанцуй их всех!»



Итак, что же собой представляет этот **Bust A Groove**? Суть игры осталась практически такой же как и в Parappa the Rapper. Вам предлагают поучаствовать в танцевальном состязании, содержание которого описывается фразой «Перетанцуй их всех!». В игровой заставке наглядно демонстрируются доступные способы игры: это одиночный танцевальный «заход», практика режим игры против другого игрока или против компьютера. Попав в меню, вы выбираете героя (или героиню) из 10 доступных (плюс к этому имеются еще 4 секретных персонажа) по вкусу, определяете трэк, под который будет проходить состязание, его темп, и, собственно говоря, начинаете игру. Вы с противником находитесь на арене, где проходит ваше состязание. Непосредственное вступление в игровой процесс чрезвычайно напоминает начало какого-нибудь файтинга: такие же обороты камеры, тот же самый обзор арены и те же участники «боя», разве что не стоящие друг напротив друга с самыми агрессивными выражениями суровых лиц. Врубается музыка и поединок начинается. Ваша задача — лучше оппонента продемонстрировать ваши двигательно-ритмические способности. Для этого вы должны повторить некую комбинацию кнопок, которая высвечивается на экране, причем сделать это так, чтобы нажатие последней в сочетании кнопки совпало с ритмом песни, под которую вы танцуете. Для этого требуется определенный навык, который вырабатывается в первые двадцать минут. В результате вышеописанных действий ваш герой выписывает некое танцевальное па. Сложность комбинаций постепенно возрастает, как возрастает красочность и сложность совершаемых движений. То есть если все начинается с простого ритмичного хлопанья в ладоши, то постепенно это переходит в головокружительные прыжки, резкие повороты, самые неожиданные авангардные телодвижения, неожиданно сочетающиеся с классическими па. Эффектные комбинации сопровождаются не менее эффектными видовыми поворотами камеры. Ваш противник занят тем же самым, что и вы. От количества удачно проведенных движений увеличивается полоска внизу экрана, подобная той, что обычно имеет-





...головокружительные прыжки, резкие повороты, самые авангардные телодвижения, неожиданно сочетающиеся с классическими па





ся в файтингах и изображает «количество оставшейся жизни». Если вам не удается провести вашу серию, то вы «деградируете», то есть возвращаетесь к более простым заданиям. Примечательной является почти магическая возможность помешать противнику завершить его серию движений, хотя для осуществления сего злодеяния (очень, кстати, полезного в отношении очков) необходим специальный навык: придется поэкспериментировать! Как и в файтингах, такую «special attack» можно отразить и после провести свою. Кстати говоря, что касается именно этих возможностей, мне они кажутся не очень органично вписанными в игровую атмосферу (такое ощущение, что ее прикручивали в последний момент), хотя порядочно прибавляют увлекательности.

Победа присуждается тому танцору, кто танцевал динамичней, красивей, короче говоря, тому, кто снискал большее внимание невидимой публики. Общим советом для достижения победы может стать рекомендация подольше посидеть в Practise и как следует научиться с ходу врубаться в ритмическую основу любой композиции. Именно от умения быстро схватывать ритм зависит ваш успех как в игре с компьютером, так и в особенности в игре с живым персонажем (human VS human является, пожалуй, самым веселым режимом в **Bust A Groove**).



Как уже говорилось выше, в игре имеются 14 персонажей, причем сделаны они действительно очень здорово. Каждый из них настолько индивидуален и во внешности, и в манере танцевать, что поначалу глаза разбегаются: кого из этих симпатяг выбрать? Основными стилями, в которых работают герои, являются самые популярные сейчас музыкальные направления: от техно, хауса и хип-хопа вплоть до стильного диско, европопа и джангла. Хотя поклонникам чего-то более или менее экстремального может показаться, что имеющиеся в распоряжении трэки слишком безобидны. Тем не менее, их много и наверняка все желающие найдут что-то свое. По крайней мере, на качество этих композиций жаловаться не приходится: все они достойны самой крутой дискотеки.

...в игре имеются 14 персонажей, причем сделаны они действительно очень здорово

Визуально все герои могут быть оценены без всяческой критики: применена технология сглаживания полигонов, отличное освещение и плюс — конечно же! — motion capture для потрясающего реализма и естественности движений. Как раз это поражало еще в Bust A Move, но теперь все стало (это трудно представить) еще безупречней. Арены, на которых происходят состязания, уникальны для каждого персонажа и отлично запоминаются. Чего только стоит дискотека у Hiro с огромным видеоэкраном! Общее графическое исполнение игры поддерживает веселую и динамичную атмосферу. Одним словом, здесь к разработчикам претензий нет. Однако у игры есть один серьезный недостаток: дело в том, что особой разницы между первым, пятым и, скажем, девятым раундом практически не наблюдается. Меняются только персонажи, музыка и арены, в то время как сложность остается фактически неизменной. Единственным проявлением усложнения является тот факт, что у одних персонажей песни быстрее, чем у других, и, следовательно, реагировать приходится быстрее. А этого явно недостаточно. Ведь, в конце концов, вы пройдете игру, посмотрите всех персонажей (включая секретных), запишете небольшой ролик с любимыми героями, но кайфа от преодоления трудностей вы практически не получите.

Так или иначе, Enix удалось совместить в **Bust A Groove** и увлекательный игровой процесс и музыкальную ориентированность, то есть фактически повторить достижение Bust A Move, разве что на более высоком уровне. Но уже за одно это ее стоит ценить! Конечно, она вряд ли удержит за экраном в течение недель, но по крайней мере несколько дней веселого времяпрепровождения вам гарантированы.



РЕЗЮМЕ

В Bust A Groove удалось совместить увлекательный игровой процесс и отличную музыку. В результате мы получили одну из самых веселых игр для PlayStation за всю ее историю. Безусловно, надолго этой игры не хватит, но несколько дней веселья вам гарантированы

7.5



Wild 9

ЖАНР:	Платформенная бродилка
ИЗДАТЕЛЬ:	Interplay
РАЗРАБОТЧИК:	Shiny Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1-2
АЛЬТЕРНАТИВА:	Earth Worm Jim, Pandemonium

Фанаты платформенных игрушек наверняка еще помнят игру Earth Worm Jim, созданную фирмой Shiny. В свое время червяк Джим пользовался огромной популярностью, и было решено выпустить продолжение игры про этого червяка. Однако Earth Worm Jim 2 на PlayStation не пользовался большим спросом у игроков, так как в то время приставка была просто завалена всяческими трехмерными играми типа Crash Bandicoot, Pandemonium и т.д. И двухмерненький червячок, мягко говоря, не особенно выделялся среди них. После некоторого затишья Shiny решилась сделать новую платформенную бродилку, которая представляла бы собой червяка Джима в новом исполнении и, по существу, являлась бы его продолжением. И эта игра получила название **Wild 9**.

Главного героя этой бродилки от Shiny зовут Wex. Это отважный, малость придурковатый подросток с планеты Земля. Он вместе со своими друзьями терпит крушение космического корабля в неизвестной человечеству звездной системе, которой управляет злобный диктатор Karn, держащий в страхе все тринадцать планет этой системы. У Karn'a в подчинении находятся безжалостные и очень опасные убийцы — Shocktroopers. Главной же задачей Wexa становится спасение своих друзей и свержение ненавистного Karn'a. Как вы понимаете, сюжет в **Wild 9**, просто переполнен оригинальностью. Хотя в играх подобного рода сюжет просто и не нужен. Поэтому на него не следует обращать внимания. Главное в таких играх — игровой процесс, и вот этот самый процесс выполнен в **Wild 9** очень качественно, в лучших традициях жанра. Вам нужно провести своего персонажа через тринадцать гигантских уровней, которые наполнены большим количеством врагов и разнообразнейшими извращенными ловушками. По мере прохождения вам придется решать различные головоломки, причем в разрешении этих самых головоломок немалую роль сыграют ваши враги. Представьте себе что вам необходимо перейти на другую сторону огромной ямы, дно которой усыпано острейшими пиками. Как это сделать? Да очень просто. Надо всего лишь сделать мостик из... трупов ваших врагов. Такое простое решение проблем очень огорчает, так как практически все головоломки решаются в **Wild 9** подобным образом. А это может отпугнуть значительную часть игроков, ведь играющие в бродилки — собиралки — в большинстве своем люди спокойные, не склонные к насилию. Правда, как ни странно, убийство врагов в этой игре выглядит довольно весело и практически не несет в себе никакого насилия, в отличие от разрешения головоломок. Нейтрализация супостатов происходит следующим образом. У Wex'a есть специальная лучевая пушка, с помощью которой он захватывает врага. После захвата надо шмякнуть врага несколько раз о твердую поверхность. После чего он скончается, так же как и кролик, которого стукнули головой о дерево. Свое оружие Wex может использовать и в качестве приспособления для транспортировки тяжелых предметов. С его же помощью он может добираться и в труднодоступные места. Кроме своей универсальной пушки, Wex может найти гранаты и ракеты, которые нужно использовать для большего убеждения врагов в их неправоте.

Вся изюминка **Wild 9** заключается в ее юморе, прекрасной графике и превосходном звуке. Иными словами в **Wild 9**, как и в червяка Джима, следует поиграть всем без исключения.









РЕЗЮМЕ

Не смотря на то, что Wild 9 опоздала со своим появлением на прилавках примерно на годполтора, играть в нее все равно интересно. Вся изюминка Wild 9 заключается в ее «черном» юморе, благодаря которому она и привлекла наше внимание.

7.0

Formula I '98

ЖАНР: Гонки
ИЗДАТЕЛЬ: Psygnosis
РАЗРАБОТЧИК: Visual Science
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2
АЛЬТЕРНАТИВА: Formula 1, Gran Turismo

Гонки... Это настораживает. Они сделаны для PlayStation. Это уже хорошо. Издателем выступает Psygnosis. Ну а это просто лучше некуда. Гонки у профессионального любителя игр занимают особое место. Посудите сами. Что может быть увлекательней и проще? Думать практически не надо. Затраты времени не ограничены минимумом и, само собой, максимумом. Разнообразия трасс на сегодняшний день хватает. Ну а изучать поведение автомобиля на дороге в играх подобного жанра можно до бесконечности. Иногда, когда все надоедает, можно просто позабавиться и устроить почти настоящую аварию. В гонках никогда не бывает "заморочек", то есть мест, которые трудно пройти из-за изощренных выдумок разработчиков. Теперь в этом жанре появляются (вообще-то уже давно есть) реальные имена гонщиков и марки машин. Ну, казалось бы, что может быть лучше? Ан нет, есть на свете такие гонки, которые занимают особое место. Конечно же это старая добрая "Формула".

Самые известные в мире соревнования среди моторных монстров должны быть особенными. Разве может что-нибудь сравниться с их дороговизной? А в каких еще соревнованиях гонщики получают гонорары, которые сравнимы с голливудскими?

Вообще-то, эта тема на PS существует очень давно, почти со времен появления приставки. И с каждым новым появлением подобные игры становились все лучше и лучше. Но если честно, то в этот, самый последний раз лучше не стало. Скорее, даже хуже. Судите сами.

Новшества в этой изъезженной теме можно увидеть только в графике и в еще более реалистичной физике. Все остальное уже давно придумано. Итак, графика. Что можно сказать? Более низкое, чем в прошлый раз, разрешение, более высокая степень детализации, и все это в ущерб частоте кадров. Чудес принципиально нового движка замечено не было, как впрочем, и его самого. Стоит отметить страстное желание дизайнеров сделать все так, как оно есть на самом деле. С потрясающей точностью воссозданы практически все трассы (но это никоим образом не касается автомобилей). Даже пейзаж на горизонте в точности соответствует трассе. На заграждениях мелькают рекламные щиты знакомых нам компаний. На этом достоинства графики заканчиваются. Когда видишь игру, первое, что приходит в голову, это мысль о лживости скриншотов. Как все хорошо, когда не двигается! В движении же есть один, но большой недостаток: игра периодически глючит. Не подумайте, дорогие читатели, что оно там дергается со страшной силой или время от времени замирает. Нет, это слишком. Дело здесь в следующем. Иногда в этой игре, к примеру, горизонт пропадает, как какой-нибудь мираж. То же самое происходит с объектами по краю трассы или, того хуже, машинами. Согласитесь, что на сегодняшний день это просто непростительно. Заезжаем на пит-стоп. Вас встречают шесть механиков. Машина немного приподнимается, и механики оживают. Что-то там делают, суетятся, правда, разгадать смысл этих движений достаточно сложно. Но кого это волнует? Лишь бы все двигалось плавно и красиво. К этому претензий нет. Но вот машина опускается, и все суетящиеся людишки внезапно замирают. Иногда это происходит прямо перед вашим носом. Вы, конечно же, едете с зыбкой надеждой, что сейчас будет кровь или хотя бы душераздирающий крик. Нет, машина проезжает сквозь них, словно они привидения.



Следующее, что принято отмечать в игре, это реализм происходящих в игре явлений. Физика ничем новым или, по крайней мере, сразу бросающимся в глаза отмечена не была. Все как обычно, то есть очень реалистично. Хотя бы ощутима разница между сухой и мокрой дорогой. Можно включить и опцию повреждений. Тогда будут мяться споллеры с анткрыльями и отлетать колеса. Не следует забывать и про смену колес и необходимость дозаправки.

Самый раздражающий фактор в **Formula 1 '98** — это погодные эффекты. Ну про то, что дождь длится не дольше пяти минут, это даже очень хорошо. Но где это видано, чтобы сначала высыхала трасса, а только потом прекращался дождь и светило солнышко? В результате этого приходится наблюдать новое чудо света: экран разделяется на две независимые части, на верхней все



еще идет дождь, а внизу — чистый и прозрачный воздух.

Звуковые эффекты стандартны. За кадром вас приветствует комментатор. Иногда его замечания весьма интересны и несут в себе полезную информацию. Так можно узнать о том, кто с кем столкнулся или кто кого обогнал. Как уже было сказано, все команды и пилоты игры живут и здравствуют в реальном мире. Это весьма занятно. Ведь, используя данные, заложенные в автомобили различных команд (а они очень близки к реальности, можете не сомневаться), вы сами можете определить, кому легче достаются победы — Шумахеру или все-таки Хилу. Может быть, именно из-за этого вы поменяете свою точку зрения о противнике вашего фаворита.

О режимах игры, в принципе, говорить не стоит — все они неизменны. Но на всякий случай мы разъясним. Arcade — быстрый старт, одна трасса с определенным количеством кругов. Championship — просто чемпионат в первозданном и неизменном виде. Training — тренировочный заезд. Split-Screen — два в одном (два игрока в одном экране).

Вот так, ненаглядные вы наши. И такие игры бывают на сегодняшнем рынке. И не думайте, что мы оказались слишком строгими в оценке. По секрету сказать, в Интернете больше двойки с плюсом вы и не найдете. Так что мы еще сделали скидку на количество фанатов "Формулы" в России. Играйте на здоровье.

Р Е З Ю М Е

Одна из самых безликих и гонок для PlayStation, способная понравиться лишь самому ярому фанату Формулы.

Для всех же остальных владельцев PlayStation, к счастью, в продаже имеется Gran Turismo.

6.0

Tomb Raider 3

ЖАНР:	3D-action
ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos
РАЗРАБОТЧИК:	Core Design
АЛЬТЕРНАТИВА:	Tomb Raider 1,2, Duke Nukem TTK

Быстренько поднимите руку те, кто не знает про **Tomb Raider**, а именно про Ларису Крофт. Не вижу, все знают?! Ан нет, вон кто-то тянет руку; молодой человек, вы с необитаемого острова?!

Lara Croft (в просторечии — Лариса, Томбовский Рэйдер) — самая известная в мире суперженщина, археолог-искатель приключений, а также обладательница прекрасных форм. Она может потягаться славой с похождениями самого Индианы Джонса, и новое поколение явно выбирает девушку.

Появление Ларисы в игровом мире было подобно взрыву бомбы, смелая идея разработчиков обернулась золотым дном. Девушка, храбрая и красивая, выделывающая невозможные акробатические трюки, ведущая охоту за таинственными историческими реликвиями — это было свежо и необычно. Поэтому **Tomb Raider** немедленно стал бестселлером.

Прошло совсем немного времени, и CORE даровал миру продолжение, незамысловатое название которого — **Tomb Raider**





2. Добавлено было немного — некоторые новые возможности, движения, увеличены Ларискины формы. Кому-то этого оказалось достаточно, однако большинство согласится со мной — вторая часть скорее явилась сборником дополнительных уровней, ибо большинство глюков, связанных с графическим оформлением игры, никуда не исчезли, хотя это и неудивительно — движок остался прежним.

Итак, в уходящем 1998 году EIDOS и CORE делают «неожиданный» шаг и выпускают третье приключение отважной англичанки. Фанаты радуются, остальные скептически пожимают плечами.

Каким же образом на этот раз золотая мечта подростков должна спасти мир? История начинается в Индии, где Лариса узнает о существовании таинственного артефакта, который ей, естественно, просто необходимо найти. Находится он у сумасшедшего ученого, расположившего свою секретную базу глубоко в джунглях. Он поубивал всех своих коллег с помощью таинственной силы, которой обеспечивает своего владельца этот артефакт. Наша героиня после продолжительной битвы побеждает этого психа, завладевает артефактом и ... знакомится с неким Виллардом.

Виллард искал то же, что и Лара. Будучи приятно удивленным способностями англичанки в нахождении всяких предметов антиквариата, он предлагает заняться поиском остальных трех артефактов. Лариска, понятное дело, не может отказаться от очередного приключения.

РЕЗЮМЕ

Все, как в прошлый раз, и даже не лучше. Кому-то такой подход к созданию игр вполне подходит, а нам вот нет. Тем не менее, игра, сама по себе довольно неплоха и фанатам опять понравится.

7.5







Главная героиня и не подозревает, что же в итоге она найдет, но мы можем вам рассказать. Эти 4 таинственных артефакта были изготовлены в старинном полинезийском поселении на одном острове в Арктике. Миллионы лет до нашей эры на Землю упал огромный метеорит, в результате чего и образовался вышеупомянутый остров. Излучение этого космического гостя привело к необыкновенному росту живых существ и растений.

Когда полинезийцы высадились там, они были удивлены «местными достопримечательностями» и решили остаться. В центре метеорита находился спящий вулкан, на котором поселенцы построили алтарь. Также были изготовлены 4 специальных ловушки, которые улавливали и накапливали радиацию. Полинезийцы разместили их по периметру острова. Однако счастливая жизнь продолжалась недолго. Однажды ночью началось землетрясение, вулкан проснулся, потекла лава ... Поселенцам пришлось покинуть свой дом.

Некоторое время остров оставался необитаемым. В 1880 году его посетила команда одного из исследовательских судов. Моряки забрали артефакты, но до дома смог добраться только один из членов экипажа. Он описал все события в бортовом журна-



ле, который был обнаружен научно-исследовательской компанией Вилларда. Теперь он ищет таинственные камни, но цель поиска остается загадкой.

Найдя первый артефакт в Индии, Лариса может выбирать, где продолжать поиск. На выбор предлагаются Невада (пустыня, тюрьма и AREA 51, где американцы прячут летающую тарелку), Лондон или островок в Тихом Океане (пляжи, джунгли, храм). Порядок уровней может быть любым, но в конечном итоге сюжет приведет нашу героиню на тот самый метеорит в Антарктике.

Попав туда, Лара найдет исследовательскую базу Вилларда, где все сошли с ума, да и сам «заказчик», похоже, тоже подвергся влиянию радиации. В конечном итоге Лариса должна победить Вилларда и не дать ему завладеть всеми 4 артефактами.

Что же нового ожидает нас в процессе игры? На каждом уровне героиня будет переодеваться, кататься на различных транспортных средствах, например, на миниатюрной подлодке, каяке, вагонетке и других. Игроку предлагается 2 новых вида оружия — гранатомет и ракетница. Лара научилась и новым движениям — ползать









и бегать. Первое позволяет залезать в разные вентиляционные шахты, расщелины (разработчики постоянно заставляют ее заползать в разные места, ибо двери не хотят открываться). Второе же добавлено для введения драматических погонь и «убегания» от препятствий, таких как тиранозавр, катящийся камень, поток лавы и другие в стиле Индианы Джонса.

Паззлы по-прежнему перевешивают стрельбу — нам предстоит ОПЯТЬ много прыгать, цепляться, карабкаться, нажимать разные кнопочки-рубильники — все то, что так нравилось/надоело в предыдущих частях. **Tomb Raider 3,** однако, больше похож на первую игру — имеется много открытых пространств, где надо разыскать нужный уступ/кнопку. Длина уровней разнится от средних до длинных, но ни один не дотягивает по размерам до второй части — и слава богу. Их дизайн не сильно улучшился, много мест заставят игрока в раздражении швырнуть джойстик или сделать что-нибудь похуже (привычно). Но разработчиков можно и похвалить — теперь тернистый путь к концу уровня может несколько раз разветвляться — некоторые дорожки могут завести в тупик, а другие — привести Лару к нужному месту, но лишь при условии решения других задач.

Приятное нововведение — возможность подключения аналогового контроллера. Да, эта дань сегодняшней моде действительно упрощает бег и стрельбу, но для прыжков он слишком чувствительный.

Графически игра тоже похорошела. CORE использует в переработанном движке треугольные полигоны — Лара перестала упираться в корни деревьев, различные камешки, что приятно. Также разработчики добавили множество всяких модных спецэффектов — подсветка окрестностей всеми цветами радуги, прозрачная вода...но поздно. Движок сильно устарел, и на фоне новейших конкурентов это особенно заметно.

Про звук нельзя сказать вообще ничего нового. Как всегда, отсутствует музыка, однако игра хорошо озвучена — в ней много разных звуковых эффектов, таких как пение птиц, журчание воды, работа механизмов, окрики, выстрелы и другие. Качественно, но без изменений.

Tomb Raider 3 — лучший из трех, но начисто лишенный новизны, хотя начав играть, быстро забываешь обо всех минусах и просто наслаждаешься хорошим сюжетом, интересными загадками и приятными формами Лары. Все, кто любит приключения англичанки, опять будут в восторге, скептики же просто не станут в это играть — слишком мало нововведений, устаревшая графика. Самое обидное то, что разработчики на волне успеха совершенно забыли о недостатках своего детища, а в третьей части они так и не устранены. Вердикт же будет такой: хорошая игра, но уже не лидер в жанре.









Batman & Robin

ЖАНР:	3D-приключения
ИЗДАТЕЛЬ:	Acclaim
РАЗРАБОТЧИК:	Acclaim
АЛЬТЕРНАТИВА:	Tomb Raider 1,2, Duke Nukem TTK

Супергерои... Сколько мы с вами их видели — десятки? сотни? тысячи? А сколько осталось в нашей памяти? Единицы! Ничего не поделаешь — сколько ни штампуй этих мускулистых и не очень, умных и тупых, ловких и остроумных спасителей вселенных всех мастей и размеров, а остаются только настоящие супергерои. Ведь здесь важна именно яркая индивидуальность, оригинальность характера и броскость образа. Бэтмэн, Человек-Летучая мышь, несомненно, относится именно к ним, к немногим подлинным супергероям. Уж чего-чего, а оригинальности у него хватает! Так что странно, что до сих пор не было выпущено ни одной действительно классной игры, посвященной похождениям благородного ночного рыцаря. Итак, Acclaim заполняет этот пробел, совершая нелегкую попытку адекватно воспроизвести образ и атмосферу, сопутствующую приключениям Человека-Летучей мыши. И вот теперь всесторонне опробовать новую игру предстоит вам — простым владельцам PlayStation, от которых, впрочем, очень и очень многое зависит. Попытаемся помочь вам разобраться во всем том, что вам предстоит встретить.

Как следует из названия, сюжетно игра **Batman & Robin** должна, нет, просто обязана базироваться на одноименном фильме Джоэля Шумахера. А он, кстати говоря, завоевал не самую лучшую репутацию в кругу истинных ценителей приключений Бэтмэна. Впрочем, связь с фильмом весьма условна: в процессе ознакомления с игрой обнаруживаешь, что сюжетно она является скорее гремучей смесью из всевозможных авантюр Летучей мыши. При желании можно даже найти элементы историй-комиксов, столь обильно раскиданных по прилавкам детских магазинов. Такое разнообразие (именно разнообразие, а не разнобой!) порадует как простых, неискушенных игроков, так и die-hard фанов. По крайней мере, действие игры не заковано в узкие рамки тупопрямолинейного сюжета фильма. А от вливаний свежей комиксовой крови все стало намного интересней! **Batman & Robin** начинается, как и положено, в Готэмсити — потаенном убежище главного героя. Разработчикам игры сильно запала в душу идея Tomb Rider-овского дома Лары, где можно было и восстановиться и попрактиковаться в самых различных навыках. У себя в Wayne Mansion (да и в Bat-Cave) Бэтмэн может заняться именно этим — тренировкой. Благо управление достаточно сложное (мы к нему еще вернемся попозже). Кроме того, здесь находится жизненно важный Bat-computer, при помощи которого вам придется решать основную массу задач, загадок и паззлов. Сюда приходят e-mail-ы, здесь в вашем распоряжении встроенная электронная карта города, здесь вы можете проанализировать и сопоставить произошедшие события, изучить имеющиеся в вашем распоряжении предметы, покомбинировать & поразмыслить.





Игра позволяет действовать за одного из трех персонажей. Это может быть Робин, Бэтгерл и Бэтмэн собственной персоной. Каждый из героев обладает достаточно индивидуальной системой движений, и несмотря на то что все они, видимо, базируются на одной и той же трехмерной модели, оригинальность ощущается достаточно остро. Основной задачей ваших героев станет борьба против мистера Фриза, страдающего (как, впрочем, и все остальные противники Бэтмэна) идиотской концептуальной идеей превращения всего сущего в лед. Придется встретиться и с обольстительнейшей Poison Ivy (Ядовитый Плющ, если кто не помнит). Попутно предстоит решить кучу детективных задач помельче — не зря же одним из титулов Бэтмэна является звание «величайший детектив в мире». На каждый день игрового времени приходится по более или менее значительной миссии. Все ваши действия тесно связаны с городом Готэмом, так что для нас, игроков, представляет большой интерес качество выполнения этой игровой среды. Честно говоря, она сделана на очень высоком уровне. Ночью над городом, как и положено, светят звезды. В парках



РЕЗЮМЕ

Batman & Robin получился противоречивой игрой. С одной стороны в ней присутсвует прекрасная графика, сильный сюжет и огромное игровое пространство. Но с другой стороны все это уравновешивается глюками камеры и тормозным управлением. В общем, на любителя.

7.0





стоят деревья. Фонари освещают мостовую. Люди ходят по тротуарам. Все как полагается! Огромная территория не кажется однообразной, графическое исполнение улиц впечатляет. Это тот самый Готэм — футуристический, фантастический, фантасмагорический, какой хотите, но тот самый!

Однако вернемся в Bat-cave. Прямо отсюда вы отправляетесь на задание — достаточно сесть в бэтмобиль (помимо него в игре представлена куча средств передвижения, в частности бэтмолет) и вперед! Кстати о бэтмобиле: Acclaim создала действительно прекрасную модель супермашины. Отличная детализация — он выглядит сошедшим с экранов кинотеатров. Но вот мы на улице. Вроде все нормально: едем, с физикой все в порядке, машина хорошо удерживает скорость на поворотах, управление отзывчиво. Но вот вы врезались. Хотите объехать. Опять врезались. Неужто застряли? Это звучит странно, но машина слишком большая для городских улиц. Или это улицы слишком узкие? Так или иначе, вы постоянно врезаетесь (при этот раздается невыносимый душераздирающий скрежет) в фонари, не вписываетесь в повороты и пр.. Ужасно! Добавьте к этому машины, которые меньше вашего бэтмобиля раза в полтора, и вы окончательно почувствуете себя инородным элементом в этом Готэме! Ну если бы улицы были хоть чуть-чуть пошире, хотя бы четырехполосное движение! — а так потенциально классное развлечение превращается в назойливую пытку. Кстати, при желании ее можно прекратить — герой может покинуть машину в любой момент. Это особенно помогает, когда необходимо обследовать задворки какого-нибудь строения: наверняка там завалялось что-нибудь ценное.



Управление... Как вы уже поняли в случае с бэтмобилем, оно далеко от совершенства. Теперь поговорим о самом герое. Все, кто играл в Tomb Raider-ов, помнит, что при всех плюсах одним из первостепенных недостатков было медленное управление. Динамичный, быстрый, классный игровой процесс требует такого же динамичного и быстрого управления. Контроль над Бэтмэном очень грузит. Он чертовски медленный и неуклюжий. Все множество прекрасно анимированных движений совершается как бы в полусне, они лишены быстроты, ловкости и отзывчивости. Уж никогда не думал, что Бэтмэн может быть таким неадекватным тормозом!



Что же касается графического оформления, то здесь **Batman & Robin** едва ли не безупречен. Прекрасные мрачные, темные интерьеры отлично подходят к общей атмосфере игры, нагнетают и концентрируют некую таинственность и мистичность. Герои выполнены на твердую «пятерку» — на каждом минимум килограмма два тщательно подобранных и подогнанных текстур. А вот анимация соответствует управлению — из серии «смотри не засни!». Единственное, что очень западает в душу — так это реализация бэтмэновского планирования на плаще — great! Что же касается камеры, то увы... Слова «смерть от неправильного поворота камеры» приобретают зловещий смысл. Нередко попадаешь в ситуацию, когда враг находится за пределами видимости, и в таком случае смерть практически неизбежна, так как все смертоубийственные выкрутасы супергероя не достигают своей цели. Музыка такова, какой и должна быть: струнный оркестр воспроизводит монументальную мрачность фантасмагорического мира Готэма. Звук ничем особо примечательным не отличается и даже в какой-то степени не очень выразителен (может быть, скрежет машины о фонари мне так настроение испортил?).



Подводя итоги, хочется поискать причины того, почему **Batman & Robin** получился такой противоречивой игрой. Итак, на одной чаше весов прекрасная графика, сильный сюжет, огромное игровое пространство, подкрепленное сильным нагнетением настоящей «бэтмэновской» атмосферы. На другой — глюки камеры, тормозное управление, и... некое неуловимое ощущение перегруженности, переспелости конечного продукта. Перемудрили они что-то, эти разработчики?

S.C.A.R.S.

ЖАНР:	Гонки
ИЗДАТЕЛЬ:	Ubi Soft
РАЗРАБОТЧИК:	Vivid Image
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-4	
АЛЬТЕРНАТИВА:	Street Racer

Гонки, гонки, гонки... Сколько еще можно выпускать эти гонки? Число гонок на PlayStation уже перевалило за сотню, а их все продолжают и продолжают делать. А делать их будут еще долго — долго, так как этот жанр пользуется наибольшим спросом у игроков. И пока гонки популярны, их будут штамповать до бесконечности. На этот раз попытать счастья на гоночном поприще решилась французская компания Ubi Soft. Ее продукт называется **S. C. A. R. S.** Эта игра была сделана в ныне модном жанре экзотических гонок. То есть гонки будут проходить не на привычных автомобилях, а на так называемых зверомобилях. Поясняю: зверомобиль — это гибрид автомобиля и животного (как же, эти разработчики хотят выделиться своей супероригинальностью!). На таких зверомобилях будут проходить гонки в будущем. Причем гонки в этом будущем проходят внутри суперкомпьютера, который и создал все эти гибриды. В **S. C. A. R. S.** игроку на выбор предоставлены девять зверомобилей. Все зверюги закованы в броню и вооружены сверхмощным оружием. Каждый «автомобиль» имеет свои особые характеристики, которые соответствуют данному зверю. Гонять своих лопоухих и мохнатых вам предстоит по девяти футуристическим трассам. Трассы проходят по различным труднопроходимым местам, таким как вулканы, горные ущелья и. т. д. На всех трассах расставлены многочисленные ловушки, которые будут мешать вашему продвижению. Кроме различных ловушек, вам будут досаждать другие зверюшки. Как вам понравится, если перед вами неожиданно появится кирпичная стена? Правда, вы также сможете устраивать различные пакости вашим врагам, используя для этого оружие, найденное на трассе. В **S.C.A.R.S.** существуют три стандартных режима гонок: grand prix — соревнование с несколькими противниками за кубок, challenge — соревнование с одним противником, который обходит вас по нескольким параметрам (challenge становится доступным после того, как вы прошли первый этап Grand prix), и time attack — гонка на время, в которой существует возможность создать собственного двойника.

Перед каждой гонкой вам дается возможность выбирать погодные условия. Выбирать можно из четырех вариантов: ясной погоды, дождя, тумана и снега. Стоит отметить одну небольшую особенность: в любое время суток в **S.C.A.R.S.** можно включать фары. Приятно, что разработчики уделили внимание столь незначительным, но необходимым деталям.

Главной особенностью **S.C.A.R.S.** является возможность одновременной игры четырех игроков через Multi tab. Причем даже при игре вчетвером частота кадров будет оставаться на отметке 30 кадров в секунду. Так что у вас есть возможность доказать друзьям, что вы — лучший гонщик всех времен и народов.

Особенно следует отметить и графику в **S.C.A.R.S.** Трассы прорисованны очень детально, поражает использованная цветовая палитра. Зверомобили смотрятся просто потрясающе, они сохранили в себе черты животных и неживую мощь машины.

Звуковое сопровождение подобрано неплохо, но как-то не совсем подходит под общий настрой игры.

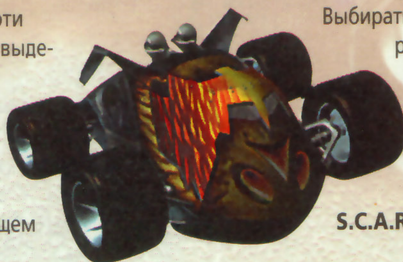
В целом, получился довольно милый клон Mario kart от Ubi Soft, который может многих заинтересовать.

















РЕЗЮМЕ

У компании Ubi Soft в очередной раз получилась довольно инт ересная и красивая гонка, в которую можно играть даже вчетвером! Не знаем как вам, но нам S.C.A.R.S. очень даже и понравилась.

7.5

The fifth element

ЖАНР:	3D action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РАЗРАБОТЧИК:	Kalisto, Gaumont Multimedia Tales
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
АЛЬТЕРНАТИВА:	Tomb Raider

Для меня фильм «Пятый элемент» (в оригинале — **the Fifth element**) — это не просто успешный фантастический блокбастер. С тех пор как я впервые (еще в тряпочной копии, с головами противных американских зрителей и гнусавым голосом переводчика) увидел этот фильм, мне нет покоя ни ночью, ни днем. Детище Люка Бессона каленым железом впилось мне в сердце и мозг, основательно потеснив все прежние пристрастия и увлечения, отодвинув на второй план даже страсть детства — отважных бурундуков-спасателей Чипа и Дейла и горячо любимые бабушкины пирожки. Так что для меня «Пятый элемент» — это не только фильм. Нет. Это как галстук для пионера, как устав для солдата, как свисток для бабушки-контролера в метро, как... В общем, любой, кто когда-либо от чего-либо «фанател», я думаю, меня поймет. И поэтому когда в редакции мне поручили написать обзор одноименной игры я чуть было не свалился в обморок от охватившего меня чувства восторга. Слезы счастья капали из моих глаз прямо на свежепропылесошенный ковер в нашем офисе, вызывая сочувственные взгляды коллег и неодобрительные взгляды уборщицы. Все еще не веря выпавшей мне удаче, я бегом кинулся домой. Запер дверь. Отключил телефон. Попросил соседку, чтобы изредка выгуливала собаку и поливала цветы, затем засунул черный диск в радостно взвизгнувшую сервоприводом приставку, трясущимися руками вцепился в джойстик и на две недели выпал из жизни.



Сюжет игры основывается на одноименном фильме (если кто еще не догадался). Вселенское зло угрожает гибелью нашей любимой голубой планете (да и всей остальной галактике, кстати, тоже). Единственная надежда обреченного человечества — совершенное оружие, так называемый пятый элемент, с помощью которого, используя четыре магических артефакта, олицетворяющих собой стихии жизни (воду, огонь, воздух и землю), можно вышеупомянутое зло остановить. Вот поиском этих самых артефактов вам и предстоит заниматься на протяжении пятнадцати игровых уровней. Для выполнения поставленной задачи в ваше распоряжение будут предоставлены легко одетая красотка Лилу — специалист по боевым искусствам, и бывший спецназовец, а ныне дуболом-таксист Корбин Даллас. Лично мне больше пришелся по душе Даллас. Все эти безумные прыжки, сальто с размахиваниями ногами в стиле дешевого гон-конгского боевика, присущие симпатяге Лилу, определенно не для меня. И чем нестись сломя голову на здоровенного детину врукопашную, я лучше спокойно всажу в беднягу обойму-другую с безопасного расстояния. Конечно, это не очень-то спортивно, но зато гораздо безопаснее.





Управление персонажами вполне удобно, но требует определенного времени на привыкание. Задействованы все кнопки джойпада. Кроме того, используются еще и комбинации клавиш (что отнюдь не добавляет игре простоты). Реакция на команды, в общем-то, удовлетворительна. Единственное, что раздражает — излишняя медлительность вашего персонажа на поворотах. Не исключено, что пока вы будете поворачивать своего бойца на 90 градусов влево, чтобы посмотреть, кто это (или что это) ведет по вам ураганный огонь, вас успеют нашпиговать свинцом, как утку дробью.

Р Е З Ю М Е

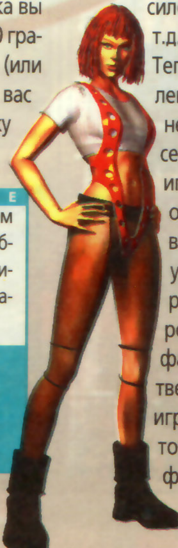
Средняя трехмерная бродилку с серым, ничем не выделяющимся игровым процессом. В общем, еще одно живое подтверждение правила: «хороший фильм редко удается превратить в столь же хорошую игру»

5.0

С технической точки зрения игра ничем особенным не выделяется. Не хуже, но и не лучше остальных. Графический движок хорошо отлажен и достаточно быстр. Текстуры неплохо подобраны и весьма разнообразны. Поддерживаются эффекты освещения. Имеется множество интерактивных предметов обстановки, которые можно сломать, взорвать или разбить. Звуковое оформление выполнено на довольно среднем уровне и не отличается особой реалистичностью. Хотя надо отдать должное разработчикам — взрывы сделаны впечатляюще.

Отдельного слова заслуживают заставки: они просто великолепны. И хотя практически все они (заставки) представляют собой оцифрованные и перемонтированные кадры из фильма, я думаю, большинству игроков (не говоря уж о таких же, как я, фанатах) они придутся по вкусу.

Под стать среднему техническому исполнению и игровой процесс — ничего нового вы в **The fifth Element** не найдете. Стандартная трехмерная бегалка-стрелялка в стиле Tomb Raider и Nightmare Creatures. Только, пожалуй, чуть больше ориентированная на экшн (от англ. «action» — действие). Ваша задача заключается в поисках выхода (или входа) из какого-либо (или в какое-либо) помещения(е). По мере прохождения вам также придется решать довольно занудные головоломки в стиле «отыщи кнопку, нажми ее, и откроется дверь» или «возьми у убитого охранника кодовую карту, отключи силовое поле и вылези из окна» и т.д., и т.п..



Теперь сложим все вышеперечисленное воедино. И получим средненькую трехмерную бродилку с серым, ничем не выделяющимся игровым процессом. В общем, еще одно живое подтверждение правила: «хороший фильм редко удается превратить в столь же хорошую игру (так же, как и наоборот)». Рекомендуется «упертым» фанатам и разработчикам в качестве пособия — как не надо делать игры. Всем остальным могу посоветовать просто пересмотреть фильм.

Pocket Fighter

ЖАНР:	драки
ИЗДАТЕЛЬ:	Virgin IE
РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
АЛЬТЕРНАТИВА:	Nitoshinden



Необычная все же игра этот Pocket Fighter! На первый взгляд, казалось бы, еще один последователь сеговской Virtua Fighter Kids, ничего путного не сумеющий предложить игрокам. Ан нет, все обстоит совсем по-другому. Драка действительно веселая, прикольная и несерьезная. Но за всем этим скрываются еще и нововведения и — что о-очень редко бывает в шуточных играх — игровой процесс, пусть и значительно упрощенный, если сравнивать со старшими братьями, коими являются Street Fighter и Darkstalkers. Играется **Pocket Fighter** просто прекрасно, как и любая драка от Capcom, но в данном случае по совсем другой причине — из-за своей неуемной веселости, захлестывающей сидящего с геймпадом в руках игрока. Пусть вас не отпугивают большеголовые, совершенно не пропорционально сложенные бойцы — это стиль, и это сразу же выделяет игру. Это далеко не единственный несерьезный момент игры — она вся пропитана юмором, нетрадиционным подходом к старейшей серии файтингов и его последователям. И оригинальность в норме. Пусть такие же super deformed, как и в VF Kids, пусть на детей похожи, но игра в корне отлична, к тому же выполнена не в модном нынче 3D, а как обычно, как и лучшие Street Fighter'ы, в 2D и с прекрасной анимацией. Да, по поводу прекрасной анимации я возможно немного оговорился. Прекрасная она на игровом автомате или на системе, лучше работающей с 2D, чем PS. Но и здесь, как ни странно, она просто на высочайшем уровне, чего от «Соньки» и не ждали. Перевод **Pocket Fighter** с автомата действительно выполнен на «отлично», хотя (без этого никак) и с потерей кадров.







Pocket Fighter дает нам возможность не просто от души побеситься, но и опробовать в действии, столкнуть один на один бойцов из разных серий файтингов. Честь Street Fighter в этом состязании отстаивают: Ryu, Ken, Akuma, Dan, Ibuki, Chun Li, Sakura и Zangief. От Darkstalkers участвуют: Felicia, Morrigan и Hsien-Ko. Не надо забывать и о Tessa из практически неизвестного Red Earth (WarZard). Веселая компания ничего не скажешь.



Бои идут по известной Street Fighter`овской схеме, но с некоторыми отличиями, дополнениями, извращениями и упрощениями. Как обычно, есть линеечка жизни, а сразу под ней — суперлинейка (для Super Combo), в самом же низу экрана расположились показатели накопленных Gems — драгоценных камней, пос-

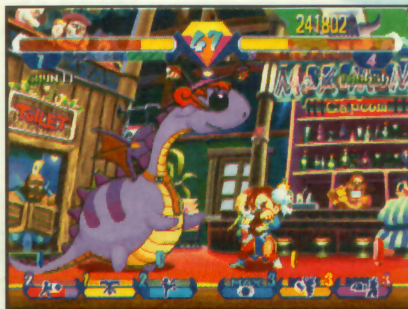


РЕЗЮМЕ

Pocket Fighter — прекрасный пример того, как надо делать веселые, шуточные драки, при этом не превращая игровой процесс в совершенно ненужный, посторонний элемент. Ярко, красочно и интересно.

7.5





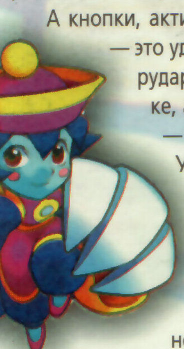


тоянно вылетающих черт знает откуда. Бывают они самых различных размеров, некоторые можно «выбить» из противника. Нужны же они для усиления ваших суперударов; каких конкретно — указано прямо на линейке, разделенной на три сектора. Самое же главное отличие от установленных канонов — сверхупрощенное трехкнопочное управление. На самом деле в игре используются четыре кнопки, но одна из них не является «боевой» — это кнопка-дразнилка, после нажатия которой ваш боец начинает заниматься черт знает чем. То





куклу достанет (я ничего пошлого не имел в виду!), то на жестах что-нибудь покажет (это не те жесты, о которых вы подумали). А кнопки, активно влияющие на бой, — это удар рукой, ногой и суперудар. Вот так стоишь в уголке, а если кто подошел, раз — и на кнопочку нажал. Убого. Но весело, тем более что по ряду причин использование супера становится порой очень невыгодным — только герой к нему готовится, как тут же ловит серию ударов. А выглядит красиво. У Hsien-Ko, к примеру, супер — выпадающий из рукава здоровенный будильник. Глупо, но чрезвычайно прикольно. И так у всех персонажей — кто дорожным знаком по бубну съездит, кто молотом... Самое же огромное разочарование — Flash Combo. Они сверхинтересны и красивы, но совершенно не требуют каких-либо



навыков их применения — знай себе стучи по одной кнопке. А **Pocket Fighter** ими перенасыщен, через них зачастую лежит путь к победе. Радует только то, что максимально возможное количество ударов в этом комбо — пять или около того. Интересность же их в том, что во время выполнения сего нехитрого трюка боец совершает совершенно неожиданное превращение. Chun Li надевает на себя костюм героини первого Resident Evil и начинает палить из узи, после чего добивает несчастного из базуки, Akuma временами становится Dhalsim`ом и наносит в его обличьи удары, после чего сигает в невесть как появившийся на поле боя бассейн. Очень смешно и интересно, как уже было сказано.





На всех задних планах без исключения вы узрите множество других известных персонажей. Понаблюдайте за ними. Тут и Bison, катающийся на лыжах, и Vega с глупым лицом (он, правда, в маске, но все равно лицо глупое). Каждый же из предложенных в режиме arcade героев имеет еще и, как ни парадоксально, свою историю. Совершенно, кстати, дурную (в хорошем смысле) и прикольную, как и сама игра в целом. Ibuki вот отправляется в Токио с единственной целью — покушать там мороженого. А Ken, только что женившийся и проведший с любимой медовый месяц, уже малость от нее устал и собрался в путешествие в поисках девушек! Какой бред! Но





зато как необычно!

Необычность заметна и в многочисленных режимах игры. Особенно в таком режиме, как Edit. Это вообще что-то совершенно чумное. В его подрежиме Quiz вам задают вопросы, в результате чего появляется на свет боец, чье состояние целиком зависит от ваших ответов. Это существо можно пустить в бой в Quest`е, где он без вашего участия



начнет драться с компьютерными оппонентами. Ужас какой-то! Их (существа) еще и на карточке памяти сохранить можно, а после таскать другу и стравливать с его подопечным. Маразм крепчал и танки наши быстры...

Надеюсь, вы уже поняли, что другой такой игры на PS нет. И не надо! **Pocket Fighter`a** хватит на несколько подобных. Capcom умудрилась в очередной раз проэксплуатировать старую идею, извратив ее до неузнаваемости, добавить какой-то сумасшедшей изощренности и веселости и в итоге в очередной раз получить нечто феноменальное и захватывающее.



Вы еще читаете эту статью?! Вы что, быстро на поиски **Pocket Fighter`a**! Сыграйте, однозначно не пожалеете.




Оригинальный ЧЕРНЫЙ диск з

MEDIEVIL

$15





Buggy

ЖАНР:	Гонки
ИЗДАТЕЛЬ:	Gremlin
РАЗРАБОТЧИК:	Gremlin
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1-2
АЛЬТЕРНАТИВА:	S. C. A. R. S.

И наступила зима. Для кого-то эта новость плохая, а для кого-то — хорошая.

Но факт в том, что все летние развлечения на довольно продолжительный срок как в воду канули. Как же это получается, ведь мы живем в цивилизованном мире, а про летние развлечения приходится забыть? Вот именно над этим вопросом думали Gremlin. Наверняка среди наших читателей есть счастливые обладатели радиоуправляемых моделей. А те, у кого их нет, наверняка хорошо представляют, о чем идет речь. Поэтому поговорим мы сегодня о самой известной разновидности этих игрушек под названием **Buggy**.

Ну, конечно же, речь пойдет не о них самих, а о их «будущем». Как уже было сказано, Gremlin взялись за идею продолжения лета. Они решили сделать симулятор радиоуправляемой машинки с одноименным названием. Сказано (наконец-таки) — сделано. Эта игра вышла в свет. Ну-с, приступим.

Первое, о чем нужно сказать — это, конечно же, графика. Она в данном случае вызывает добрую улыбку и глупую фразу, что-то вроде «очень мило». Иными словами про стиль исполнения игры сказать трудно. Все действие переносится в полуреальный мир игрушки. Он очень мал и в то же время огромен. Обычные предметы



вырастают до размеров многоэтажного дома, грибы превращаются в непонятные сооружения неизвестной архитектуры, самая обычная консервная банка становится непреодолимой преградой, ну а лужи превращаются в озера и моря. Цветовая палитра выдержана в ярких и теплых цветах, от чего создается впечатление чего-то родного и непонятного. Сравнить это можно, пожалуй, с Circuit Breakers.



Но увлекаться сравнением не стоит — **Buggy** намного лучше. Все эти пестрые текстуры натянуты на приличное (не слишком большое) число полигонов и поддерживается высокой частотой кадров.

Стартуем. Из-под колес, как это принято, вылетают облака пыли. Это значит, что мы тронулись.

Сама машинка довольно красива и подвижна. Но главная ее особенность в антенне, которая мечется из стороны в сторону. Она как бы подчеркивает, что вы управляете иг-





рушкой. А на самом ее кончике постоянно горит огонек. Это очень удобно, так как не позволяет потерять машину из вида.

Как водится в жанре гонок, в игре есть различные трассы. Их всего пятнадцать. И тут есть чему порадоваться. Разнообразие потрясающее: японские сады, загаженные пляжи в Майами, леса Скандинавии и заболоченные бесплодные земли ...

Если трасс пятнадцать, то машин шестнадцать. Получается, что по одной на каждую трассу плюс одна на все случаи жизни. На трассах имеются секреты. Некоторые достать довольно просто, а для извлечения некоторых приходится всячески изощряться. Например: проехать через определенные ворота (они же чек-пойнты) или их комбинацию, получить ускорение и смести на















Р Е З Ю М Е

Играть в Buggy весело и увлекательно. Необычный дизайн создает своеобразную уютную атмосферу. Когда все уже надоест, можно прибегнуть к многопользовательской игре. Поэтому данной игре можно смело поставить хорошую оценку.

7.0

своем пути преграду к секретному пути. Можно превратиться в вертолет и пролететь в те самые недоступные места.

В игре применена стандартная система (для гонок) растягивания удовольствия. То есть сначала доступны только две трассы и две машины, затем нужно победить и получить еще кусочек удовольствия. Как правило, эта система работает.

Контроль над вашими игрушками очень плавный, но в большей степени зависит от выбранной вами модели. А вот на физике стоит потоптаться. Машины на трассе буквально летают. Для обычных гонок это, казалось бы, неприемлемо. Но мы-то имеем дело с игрушками! Вот и поэкспериментируйте с реальными экспонатами. Получится, что в игре все происходит куда более плавно и изящно. Смотреть на это — одно удовольствие.

Звуки... Они тоже необычны, и тут на вкус и цвет... Но в целом они соответствуют графике, а различные интересные саунд-треки придают игровому процессу живость.

В результате всего вышеперечисленного получился неплохой игровой процесс. Играть весело и увлекательно. Необычный дизайн создает своеобразную уютную атмосферу игры. Когда все уже надоест, можно прибегнуть к многопользовательской игре. В конце концов, игра получилась такой, какой ее задумали. Поэтому ей можно смело поставить «хорошо».

Ninja: Shadow of darkness

ЖАНР:	3D action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos
РАЗРАБОТЧИК:	Core Design
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
АЛЬТЕРНАТИВА:	Fighting Force



В быстрорастущем семействе игр компании Eidos очередное пополнение. Новое творение известной компании (в свое время подарившей игровому миру незабвенную и несравненную Лару Крофт) называется **Ninja: Shadow of darkness.**

Действие игры разворачивается в средневековой Японии. Сюжет прост и банален, как криминальная хроника. В глубокой древности два великих героя заключили договор, по которому они совместными усилиями должны были поддерживать мир по всему древнему Востоку, чтобы местные восточные жители могли жить в счастье и довольствии. Что ж, желание, достойное всяческих похвал. Но по непонятной причине одного из бравых парней данный договор чем-то не устроил. И подлец недолго думая продал свою душу демонам. В обмен на поддержку своих коварных, в высшей мере антиобщественных планов. Однако расплата не заставила себя долго ждать. Выпущенные силой договора сатанинские полчища вскоре вышли из-под контроля. И стали творить по всей территории древней Японии кровавый беспредел, не щадя ни своих, ни чужих. И вот в самый разгар этой адской вакханалии возвращается домой из дальних странствий простой японский паренек. И увидев положение дел на родине, он (вместо того чтобы, здраво поразмыслив, отправиться отсюда в дальнейшие странствия, да желательно побыстрее и подальше) решает этот беспредел остановить. Да, кстати, по профессии наш герой (хотя все наверное и так уже догадались) — ниндзя. И руководствуясь, видимо, профессиональной скрытностью (хотя вполне возможно, что у разработчиков из Core слабовато с японским и вместо ниндзя правильнее будет употреблять термин камикадзе), выполнять свою благородную задумку он решает исключительно в одиночку. И вот тут-то начинается самое интересное. Вам придется взять управление в свои руки и погрузиться в самое пекло решающей схватки, от исхода которой зависит существование не только Японии, но и всего остального мира.

В выполнении вашей благородной миссии вам будут противостоять демоны, пауки, злобные коллеги ниндзя и еще целые полчища различной нечисти. А чтобы не заскучать, есть еще боссы — гарголии, люди-змеи, гигантские крабы и т.д. Всего тринадцать штук. Так что драться придется много. Очень много. Степень сложности возрастает пропорционально номеру уровня. При этом игровой процесс сбалансирован на грани (еще чуть-чуть — и не прошел бы) и держит в постоянном напряжении. Враги достаточно умны, действуют (практически всегда) вполне осмысленно и порой могут заставить даже опытного игрока вспотеть от напряжения. Но не все так мрачно. Наш парень тоже не лыком шит. Годы тренировок не прошли даром. В вашем распоряжении руки, ноги, а главное — голова. В игре несколько видов ударов и развитая система комб (комбинаций ударов), а также всевозможные спецудары, мечи, бомбы, магия, целебные снадобья и вдобавок ко всему бесконечный запас метательных ножей — сюрикенов.

Эта статья была бы неполной без нескольких слов о техническом исполнении. Графика полностью трехмерна и полигональна. Поддерживается реалистичное освещение и тени, а также присутствуют достаточно качественные спецэффекты. В общем, все ярко, четко и красиво (хотя меньшего от Eidos и Core наверное никто и не ожидал). Звуковое оформление также на очень высоком уровне. Особенно хороши крики всевозможных монстров, от которых буквально бегут мурашки по коже и стынет в жилах кровь. Музыка тоже очень недурна. Мрачные атмосферные композиции с легкой примесью японской этнической музыки прекрасно вписываются в игровой процесс и способствуют созданию должного настроя.

В общем и целом, **Ninja** — игра очень неплохая, но немного вторичная. Хотя никаких особых отличий от предыдущих творений фирмы вы здесь и не найдете, игра все же достойна внимания. И поможет вам нескучно скоротать вечерок-другой. Рекомендуется к обязательному просмотру поклонникам Tomb Raider и Fighting Force.





РЕЗЮМЕ

Ninja — игра очень неплохая, но немного вторичная. Хотя никаких особых отличий от предыдущих творений фирмы вы здесь и не найдете, игра все же достойна определенного внимания.

70



Premier Manager 98

ЖАНР:	Симулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	Gremlin
РАЗРАБОТЧИК:	Gremlin
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
АЛЬТЕРНАТИВА:	Нам неизвестна

Появись эта игра несколькими месяцами раньше, глядишь, и попала бы российская сборная во Францию на чемпионат мира по футболу. Однако лучше поздно, чем никогда. Перед вами — экономический симулятор, способный создать даже из человека, который ничегошеньки не понимает в футболе ,тренера или менеджера мировой величины. Причем, загрузив эту игру в приставку , вы попадете в мир схем, таблиц и графиков. Лишь после проведенного вашей командой матча вы сможете увидеть самые интересные моменты игры. Так что для любителей активного действия, драк и стрелялок это не будет хорошим подарком. Ваше главное оружие — не лазерный пистолет и не хорошая прыгучесть, а ум. Вы — аналитик. Или, если хотите, политик футбольного поля и стратег кожаного мяча.

У вас есть два варианта стратегии. 1.Необходимо сделать из своей команды лидера таблицы. А это, честно говоря, ох, как нелегко. Итак, у вас в распоряжении несколько тысяч долларов, полный набор игроков (чем менее известна команда, тем мастерство футболистов меньше) и ,наконец, огромное количество других команд, которые спят и видят себя в качестве лучших из лучших. Для начала необходимо продумать тактику своей игры. Естественно, что делать это лучше, посмотрев на построение соперника. Если рейтинг его команды будет выше вашей, то ваша задача — поставить в свой состав как можно больше защитников. И наоборот, коли соперник слабый,так не грех и увеличить количество нападающих.



Кстати, тактику для каждого футболиста нужно выбирать так же. Одному — пенальти, другому — удары издалека, третьему — точность паса,четвертый вообще пусть в запасе отдыхает. В этой игре также есть своя биржа футболистов,где вы можете приобрести себе более опытных игроков. Однако вначале я советую вам отыграть несколько матчей,чтобы понять слабые стороны своей сборной. Бывает, нахватает игрок желтых карточек, а менять его жалко. А другой футболист вроде бы и подходит по всем параметрам на поле, да только никак себя в игре не проявляет.

Сразу хочу сказать, что для начала вам предложат сыграть несколько товарищеских матчей. Это своего рода тренировочный корт. И лишь после шести игр начинаются настоящие баталии,а у вас — настоящая головная боль. Во-первых, пользоваться одной и той же тактикой для игр с разными командами не имеет смысла. Искусственный интеллект у игры очень хороший. Соперники следят за



всеми вашими матчами и подстраиваются под вашу игру. Проблема номер два — это покупка игроков. Пока ваши орлы находятся в нижних строчках турнирных таблиц ,купить хорошего защитника или вратаря вам не светит. Получите очень вежливый отказ, даже если посулите игроку при заключении контракта автомобиль и дом. Третья проблема — это деньги, которых постоянно не хватает. Самое обидное- это неблагодарность зрителей. Стоит только проиграть несколько матчей, как посещаемость игры падает, билеты не покупаются,а деньги становятся похожи на воду — утекают и утекают. Добрый совет :не поднимайте цены на билеты. Пусть пока все остается так, как оно есть! Дальше ваши доходы будут расти в геометрической прогрессии. И еще одна очень важная вещь :обязательно следите за контрактами своих футболистов, а то в один прекрасный момент окажется, что от вас ушел вратарь, а замены ему нет.

Играть вам придется долго, возможно, несколько недель. Работа тренера — по- настоящему тяжелое занятие. Заведите себе правило почаще сохранять игру. Начинать все сначала будет уже неинтересно. В конце концов, вам предстоит сразиться с лучшими командами мира — миланским «Интером» или английским «Манчестер Юнайтед». Кстати, в **Premier Manager-98** нашлось место и для русских патриотов — вполне возможно, что вам предстоит встретиться с московским «Спартаком». Самое главное — выиграть. Любой ценой.





В другом варианте игры ваша задача еще более усложняется. Вы — один из десяти менеджеров, и по традиции вам достается самая слабая команда с рейтингом всего в полторы-две звездочки (максимально их должно быть 5). И снова в бой, покой нам только снится! Ваша задача — догнать и перегнать конкурентов и сделать своих спортсменов настоящими профи. Задача, конечно, трудная, но выполнимая. Самое главное — терпение, и, глядишь, засияет ваше имя на небосклоне великих наставников. Пусть даже это будет не в реальном мире, а в мире игр, на диске **Premier Manager-98**.

Р Е З Ю М Е

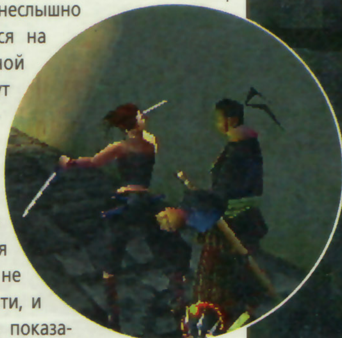
Работа менеджера футбольной команды — занятие тяжелое и не всем интересное. Именно поэтому рекомендовать Premier Manager-98 всем и каждому мы не станем. Тем не менее, лишь только ради интереса, мы советуем вам обратить на эту игру немного своего внимания.

7.0

Tenchu

ЖАНР:	3D action
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	SCEI
АЛЬТЕРНАТИВА:	пока нет

Да, я действительно слышал шаги. Чья-то тяжелая поступь раздавалась откуда-то слева. Я бесшумно нырнул в тень узкого переулка и, прильнув к бамбуковой стенке дома, прислушался. Так и есть: охранник уже на центральной улице. Я подпрыгнул, неслышно подтянулся и оказался на покатой соломенной крыше. Небогато живут на этих окраинах: с такой крыши даже голубю упасть ничего не стоит, а не то что человеку. Но, к счастью (и к чьему-то горю), я не голубь и уж точно не человек!... А вот, кстати, и он: в сером сумраке показалась фигура в фиолетовом с черными узорами кимоно. Она остановилась прямо напротив моего переулка и теперь озиралась по сторонам. «Вряд ли он что-то подозревает, скорее всего ищет кучу соломы, на которой можно спокойно выспаться», — подумал я и тут же мысленно пожалел беднягу: он так беззаботно зевнул и потянулся. Однако он задерживал мое продвижение, и мне стало не до жалости: планы должны оказаться у хозяина до третьего часа пополуночи. Неслышной тенью я скользнул с крыши вниз и призраком вырос за спиной охранника. Казалось, он что-то почувствовал, а может быть, просто увидел зыбкий силуэт в тусклом свете ночного фонаря. Так или иначе, его лицо исказилось судорогой страха еще до того, как моя катана, сверкнув во тьме серебряной молнией, описала элегантный полукруг вокруг его шеи. Я придержал тело, чтобы оно не слишком грузно падало, и бесшумно исчез во тьме городской ночи, оставив на земле обезглавленный труп».







Именно такой может быть небольшая выдержка из монолога главного героя замечательной игры от Activision, имя которой — **Tenchu: Stealth Assassins**. Как вы, наверное, уже догадались, речь идет об описании похождений персонажей, чьи имена продолжают будоражить умы и по сей день не меньше, чем столетия назад (самое интересное, что их профессия продолжает жить и — увы! — процветать в наши дни, правда, лишившись своего былого эстетства и элегантности, некогда превращавшей ее в искусство. Даже название она приобрела прозаическое — киллер). Итак, невероятная ловкость, нечеловеческая хитрость в сочетании с поразительной дерзостью, редкостная изобретательность и расчетливость, холодная жестокость и сверхъестественная неуловимость, граничащая со способностью растворяться в воздухе, — вот то, что делает ниндзю ниндзей. Само название игры отражает суть занятия героев и суть игрового процесса: **Tenchu** переводится как убийство. Став ниндзей (а если уж выражаться современным языком, то просто наемным убийцей) при неком господине, вы





РЕЗЮМЕ

Игра про профессиональных убийц просто не может быть плохой.. А когда она еще и отличается отличным качеством, то тогда нам лишь приходиться поставить ей высокую оценку. Одним словом, рекомендуем.

8.5

выполняете все его приказания, всячески заботясь о его процветании, ибо от этого зависит и ваше благополучие. В средневековой феодальной Японии князей и князьков, подобных вашему хозяину, хватало даже с лишком, и по сему борьба между ними была очень интенсивна. В данном случае, выполняя поручения господина, вы постепенно подбираетесь к финальной цели — избавлению дочери хозяина от врагов, подкрепленных демонической поддержкой (реверанс в сторону мистической стороны сюжетной завязки). В целом, игру составляют 10 миссий, проходящих в уникальных детально проработанных ландшафтах. В начале игры вам предлагают выбрать симпатичного вам персонажа, которым может оказаться или воинственная дева по имени Ayame, или могучий воин Rikimaru. Различия их типичны, но отлично проработаны, так что от этого игра не проигрывает. Ловкость, молниеносность, два коротких клинка — вот плюсы девушки, в то время как сильными сторонами воина являются выносливость и сокрушительная мощь сверкающей катаны. По моему мнению, более адекватным воплощением образа ниндзя является Ayame, ведь именно сочетание кошачей ловкости со скоростью летящей стрелы отличает воина-тень.



Одной из отличительных черт **Tenchu** является возможность индивидуального решения поставленных игрой ситуаций. Как сказали бы японцы, коль мы говорим про их культурно-социальное явление, «есть возможность выбора между Путем Силы и Путем Тени». Для того чтобы стало ясно, приведу классический пример. Миссия 2: доставить секретные планы в замок господина. Замок находится на другом берегу реки, и кроме воды вас разделяет средневековый японский город, кишащий вражескими вассалами. Условно говоря, задачу можно решить двумя способами, если не считать все, что лежит посередине. Первый, «берсеркерский скандинавский»: засучить рукава повыше и мчаться прямо по центральной улице, выписывая в воздухе невероятные фигуры клинком и оставляя за собой груды расчлененных трупов. Этот способ невероятно трудоемок, но зато героичен. Второй, «элегантный восточный»: подтягиваетесь на крышу ближайшего дома и продолжаете путь тенью во мраке по крышам и темным переулкам, сливаясь с городским сумраком. Уничтожаются лишь отдельные экземпляры, причем красиво, нежно и без лишнего шума. Этот способ красивый и умеренно сложный. Кроме того, он «умный», а не требует от игрока лишь умения быстро дергать пальцами. За каждое «тихое» убийство начисляются приличные очки, да к тому же оно имеет чисто эстетическую ценность: подкараулить, выждать, подкрасться, и ... молния сверкает в воздухе и враг судорожно хватается за рассеченное горло. Это имеет поистине поэтическую красоту. **Tenchu** — это не просто игра, а, скорее, хвалебная песнь жестокой профессии, чье действие разворачивается в экзотическом мире феодальной Японии. И, конечно же, не последнюю роль в этом играет графическое исполнение проекта.



В палитре игры преобладают оттенки серого и коричневого цветов — цветов ночной жизни средневекового города страны Восходящего Солнца. На таком фоне разноцветные световые эффекты смотрятся особенно впечатляюще, например отсвет красного фонаря, плящущий на бамбуковой стене, — красиво и просто. Несмотря на некоторую японскую аскетичность текстур во внутреннем оформлении домов, и здесь все на уровне. Отдельного упоминания заслуживает настоящий японский садик: прозрачный ручей с изогнутым мостом в окружении мшистых валунов и цветущих сакур. Негородские ландшафты особенно милы моему сердцу: могучий осенний лес, быстрая река, мрачные коридоры пещер, холмы, поднимающиеся из ночного мрака, — все способствует глубочайшему погружению в происходящее. Анимация героев гладка и не может не радовать своим разнообразием, хотя подчас несколько грубовата. Вражеские герои также подтягиваются, прыгают, пригибаются, прогуливаются или рыщут по улицам, зевают и потягиваются на посту













и спят на полу, готовые в любой момент подскочить (другое дело, что им это не удастся). Эстетическое наслаждение доставляет созерцание предсмертной агонии противника. Он может долго шататься, держась руками за распоротый живот, или же, захлебываясь кровью, падать навзничь со сломанным позвоночником. Дальнейшие кровожадные «прелести» описывать не стоит: их лучше один раз увидеть.

Возвращаясь к вопросу о врагах, нельзя не упомянуть AI. В целом, он на высоте. Заметивший вас противник (о том или ином состоянии вашего врага повествуют значки в левом нижнем углу экрана), постоянно уворачивается от звездочек, старается к вам подобраться (вплоть до подтягивания на крышу, если он тоже ниндзя), зайти сзади, ставит блоки или же начинает стрелять, если есть чем. Потеряв вас из виду, он постепенно успокаивается (тут-то и пора его резать, хе-хе!). Кроме того, они просто-напросто многочисленны, и подчас, чтобы убедиться, что за углом никого нет (а скорее всего есть), приходится использовать спецкнопку, предназначенную именно для такого обзора. Конечно, они не лишены специфической тупости вроде застревания в предметах, желания достать вас через стенку, а в некоторых случаях упорного игнорирования. Сами супостаты достаточно разнообразны, под стать разнообразности вашего боевого арсенала (звездочки, бомбы, яды, стальной «чеснок», дымовые шашки и т.д., даже боевые заклинания). Кроме агрессивных персонажей имеются злые (почти все) звери (собаки, кошки — в городах, волки — в лесах, медведи — в горах) и «цивилы», вроде гейш и прочих граждан. Этих лучше не трогать: орут громко и со смаком — стража сбегается мгновенно.



Очень хороши звуковые эффекты, отлично поддерживающие особый игровой настрой, вроде судорожных выкриков врагов «Ну, покажись! Я тебя достану!» и более миролюбивые, типа звеков и возгласов «Прекрасная ночка!». В то время как в лесу мрачно воют волки, а медведи ревут и раздирают плоть с ужасными звуками, в городе царит особая тишина, нарушаемая далекими шагами, скрипом открывающейся двери и неожиданным свистом чьей-то катаны. 19 прекрасно аранжированных акустичеких атмосферных музыкальных тем, замечательно развивающие национальные традиции, усиливают ощущение присутствия и увлеченности происходящим.

Несколько огорчает камера: ее работа не всегда адекватна и иногда она не может сориентироваться, особенно в быстрых стычках. Как назло, сюда же относится управление, которое недостаточно отзывчиво, хотя адекватно и четко. Эти недостатки и являются основными минусами **Tenchu**, в то время как в целом игру можно порекомендовать всем любителям атмосферных приключений на историческом фоне.



Asteroids

ЖАНР:	стрелялка
ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РАЗРАБОТЧИК:	Activision
АЛЬТЕРНАТИВА:	нет

Компания Activision всегда была одним из самых известных и перспективных издательств. На ее счету огромное количество удачных игр, многие из которых стали настоящими шедеврами. В течение же нескольких последних лет в мировой индустрии видеоигр стало популярным выпускать заново свои старые хиты, так сказать, давать им новую жизнь, но уже с использованием новых технологий. Первыми это сделали Midway. Некоторые, возможно, знают сборники, куда вошли Missile Command, Pong и многие другие игры, появившиеся впервые почти пятнадцать лет назад. Так же поступила и Namco — Namco vol. 1, 2 и т.д.. Однако надо заметить, что никаких нововведений внесено не было — графика, игровой процесс, даже музыка и звуковые эффекты были оставлены без изменений, а значит, игроку предоставлена возможность увидеть и услышать, каковы были игры на заре игровой индустрии. Таким образом, мы снова вернулись к Activision. Имея на своем счету множество громких имен, таких как Pitfall (приключения искателя сокровищ), компания пошла несколько отличным от конкурентов путем. Полностью переделав визуальную часть, например, добавив трехмерность и другие модные примочки (посмотрите Battlezone), звуковое сопровождение, да и сам процесс игры, разработчики возродили старый хит, таким образом подготовив его к суровой реальности сегодняшних стандартов индустрии.





«А» в алфавите видеоигр прочно закреплена за **Asteroids**. Появившись в далеком 1980 году, это детище Atari сразу стало всемирной знаменитостью. Этот скромненький (по сегодняшним меркам) игровой автомат с черно-белой графикой удостоился перевода практически на все игровые форматы, а также множества продолжений и подражаний.

Однако это было 18 лет назад, поэтому в нынешнем году Activision выпустила игру (следую выбранному стилю по переносу «старичков» в 90'е), полностью переделав ее. Во-первых, теперь все происходит в модном 3D. Актуально — ведь трехмерная графика нынче в почете, хотя и не совсем честно. Враги, корабли, взрывы и уровни обьемные, но перемещаться вам (как и в оригинале) дозволенно лишь в плоскости.

Теперь поговорим о сути происходящего. В этом году в Голливуде нашу планету уже много раз пытались столкнуть с огромным астероидом, ну а кому-нибудь эту катастрофу нужно предотвратить. В данном конкретном случае — вам. Садитесь в небольшой, но очень маневренный кораблик, и в бой — расчищать пространство, вас окружающее, от всевозможных летающих камней, позвольте повториться, — астероидов! Постреливаете вы по сторонам и иногда попадаете в эти самые глыбы, в результате они разваливаются на куски, те в свою очередь измельчаются еще меньше, ну и так до са-



мого их уничтожения. Периодически этому благому делу пытаются помешать враги — НЛО и конкуренты. Их, понятное дело, в живых оставлять не надо, за это вы получаете бонусовые очки. Сложность возрастает с каждым уровнем — врагов становится все больше, скорость их движения возрастает, а НЛО не прочь вас подстрелить. Гениальная играбельность вкупе с простотой сюжета.

Однако все это присутствовало и в оригинале. Чтобы сверх вышеперечисленного украсить процесс игры, разработчики решили подкинуть вам на выбор дополнительные корабли (их стало целых три), кучу новейшего оружия, в каждом новом мире (о них позже) спрятано свое секретное орудие аннигиляции астероидов (и врагов, коли будут мешаться).

Теперь об уровнях. Как уже говорилось, они стали трехмерными, но с ограниченной свободой перемещения. Уровни в свою очередь объединяются в миры, а завершает каждый из них босс. Уничтожаете такого, и локальная угроза обезврежена — добро пожаловать в новую часть вселенной.

Activision славится и другой традицией в создании римейков. По ходу игры можно будет обнаружить оригинал **Asteroids**, а затем еще раз убедиться, насколько все-таки ушли вперед технологии за эти 18 лет...

Графическое оформление, естественно, на самом высоком уровне. Бои очень динамичны, все вокруг крутится, взрывается в прекрасном 32-битном цвете и расцветает всевозможными спецэффектами — такой шикарной графики вы еще не видели. Между уровнями разработчики вставили множество видеовставок самого лучшего качества, повествующих о тяжелой судьбе космического санастероиднадзора...

На сладкое же хотелось бы преподнести... мультиплеер! Activision предлагает множество его форм, но особого внимания все-таки заслуживает deathmatch, который ведется на одном экране. Вы с товарищем летаете по красотам околоземного пространства, разнося в пух и прах друг друга и, конечно, астероиды.

В конечном итоге нужно похвалить разработчиков, ибо, радикально изменив оформление **Asteroids**, им удалось самое главное — сохранить азарт, который был визитной карточкой оригинала. Игра понравится всем любителям стрелялок, красивой графики и веселого времяпрепровождения.

РЕЗЮМЕ

В конечном итоге нужно похвалить разработчиков, ибо, радикально изменив оформление Asteroids, им удалось сохранить азарт, который был визитной карточкой оригинала.

7.0

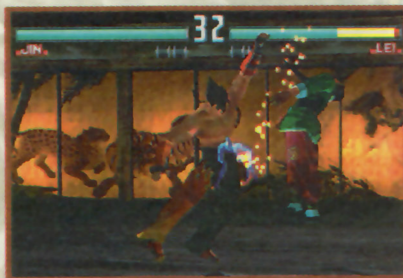
Tekken 3

ЖАНР:	Драки
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
ВЫХОД:	осень 1998
АЛЬТЕРНАТИВА:	Tekken 1 & 2

Многие читатели должно быть удивятся, увидев в конце года статью про уже довольно давно вышедшему третьему Tekken'у. Но, я думаю, вы согласитесь, что она будет отнюдь не лишней, и игра стоит того, чтобы поговорить о ней тогда, когда большинство уже перестало это делать. Да, встречаются на Руси еще такие обладатели PS, которые по самым различным причинам не смогли ознакомиться с третьей частью известнейшей игры. Для них этот обзор будет особенно полезен.

Серия Tekken популярна во всем мире, персонажей ее знают и любят практически везде. Первая и вторая части являются классикой жанра для нашей горячо любимой игровой системы, а третья являлась одной из самых ожидаемых игр для PS. Смог ли **Tekken 3** порадовать своих преданных фанатов? Конечно, да! Какие могут быть вопросы? Неужели Namco, один из крупнейших разработчиков, может схалтурить? Нет, **Tekken 3** — потрясающая игра, еще в душных залах игровых автоматов завоевавшая сердца тысяч геймеров, не пожалевших на это творение своих жетончиков. А вот у нас есть возможность, приобретя продукт, играть в него столько, сколько душе угодно. А сейчас, кстати, приобретение лицензионного продукта стало особенно привлекательным. Турнир по **Tekken 3** — это все же не шутка. Тем не менее, разговор здесь будет вестись не о турнире, а об игре.

Графически третий Tekken, как и следовало ожидать превзошел своего предшественника. На игру действительно приятно посмотреть даже сегодня, несмотря на то, что она уже не является технически лучшей (та же Dead or Alive идет на более высоком разрешении, причем с такой же точно детализацией персонажей и скоростью). Дизайн же третьего Tekken'а просто поражает. Он так же великолепен, как и во всех Namco`вских драках. В нем все продумано до мелочей, и ощущения от графического оформления игры остаются сугубо положительные.





Привычный нам игровой процесс остался практически нетронутым. Иными словами, в **Tekken 3** всего стало больше, и все, чего стало больше, стало заметно (или незаметно) лучше. Единственное существенное нововведение в игровом процессе — уход в сторону, был реализован в этой игре, прямо скажем, не самым лучшим образом. Для того чтобы применить его, вам требуется быстро нажать «вверх-вверх» или «вниз-вниз», что не так удобно, как нажатие четко выделенной для этого кнопки. А кнопки такой в **Tekken 3** изначально нет. В результате, на сам бой это новшество влияет не очень-то сильно, хотя это, возможно, и к лучшему.

Подлинное же удовольствие в этой игре можно получить от ознакомления со свежими боевыми стилями, привнесенными новыми действующими лицами трилогии. Прежде всего надо отметить стиль Capoeira, используемый новой звездой Tekken`a — Eddy Gordo. Capoeira — латиноамериканский танец, смешанный с боевыми искусствами, основанный на постоянном движении и выполнении акробатических трюков. Действительно завораживает, когда вы видите все это в действии. Ходьба на руках, сумасшедшие прыжки, невероятные удары — лишь малая толика всего того, что вы увидите в исполнении Eddy. Но что просто убивает наповал, так это тот факт, что возможности этого реально существующего стиля не гиперболизированы до неприличия создателями игры, а отражены так, как оно есть на самом деле. Все эти движения, кажущиеся поначалу невероятными, вполне по силам исполнить тренированному человеку, знакомому с Capoeira.

В последнее время, кстати, очень заметно, что этот ранее практически неизвестный стиль, занимает более крепкие позиции в файтингах. И **Tekken 3** — не первый, кто внедрил его в мир видеоигр. Бойцы Capoeira уже успели «засветиться» в таких сверхпопулярных играх, как Fatal Fury 3 и Street Fighter 3. А в Америке снят фильм, посвященный этому очень необычному танцу-боевому искусству.

Но не надо забывать и других «новичков», которых Eddy не может полностью затмить. Это и кореец Hwoarang, использующий тхэквондо, и быстрая Xiaoyu. И, конечно,







главный герой игры — Jin Kazama. О нем и сюжетной линии третьего Tekken`а мы поговорим немного подробнее.

Jin — не кто иной, как сын Jun Kazama, героини Tekken 2. Отцом его является ставший ранее демоном Kazuya Mishima — главный «хороший парень» первой части и главный «плохой парень» второй. Каким макаром все у них получилось таким образом — понятия не имею, но факт остается фактом. Kazuya умер во время второго турнира, проиграв бой своему отцу, Heihachi, и, следовательно, сынульку не увидел. Jun же его растила в одиночку, пока не пришел однажды некий дядька по имени Ogre и не убил ее. Опечаленный Jin побежал искать помощи у деда, то есть у Heihachi. Вместе они решили Ogre`а отловить и зашибить. Каждый со своей целью, так как Heihachi хоть Jin`у родственником и приходится, но на всех на свете ему наплевать. С момента окончания второго турнира прошло уже двадцать лет, и по сему поводу было решено провести его и в третий раз, в надежде, что на него явится злобный Ogre, которому, как оказалось, просто жизненно необходимо убивать сильнейших в мире воинов. Хобби такое.

Двадцать лет — срок нешуточный, так что готовьтесь встретиться со значительно постаревшими героями прошлой игры, с их детьми и учениками. Старик Heihachi, сорокалетний Paul Phoenix, киборг Yoshimitsu, пробывшая все эти годы в криогенной капсуле, а значит, до сих пор молодая Nina Williams, Forest Law — сын Major`a Law... Ну а главным боссом стал, ясное дело, Ogre, неизвестно, правда, почему так названный. Мифический ogre обычно имеет две головы, а этот только одну. Гораздо правильнее было бы называть его японским именем — Toshin, но Namco так не считает.

Играть с компьютером — не самое интересное занятие, но играть придется, так как по прохождении вам выдается, как обычно, секретный персонаж, которого можно (и нужно) сохранить на карточке памяти. Секретные бойцы — это и прикольные персонажи вроде ящерицы Gon, чурбана для тренировок Mokujin, старого знакомого Kuma (и Panda), и боссы (2 экземпляра), и простые, но сначала недоступные бойцы: GunJack, Whyan, Julia, Kazuya, и прочие.



Namco также решила украсить свою игру режимом Tekken Force, представляющим собой нечто Final Fight`ообразное, но с бойцами Tekken`а. Украшение ей, к сожалению, не удалось. Режим реализован, прямо скажем, средне, и в него стоит попробовать сыграть, для того чтобы понять почему. Иду я по улице, бью нехороших бойцов с птичьими именами: Crow, Hawk, Falcon и т.д., все так же, как в основной игре. Для того чтобы сместиться, к примеру, вниз улочки, требуется со страшной силой делать уходы в 3D. Персонаж делает это с трудом, да еще и двигается при этом так, как будто у него прихватило поясницу. Противников вижу редко, большую часть избиваю прямо за пределом экрана... Да что там говорить — посмотрите и помучайтесь сами. Единственное, что способно заставить сыграть в Tekken Force — это перспектива открыть еще одного персонажа. Или проверить мои нелестные слова в адрес этого дополнения. Есть и другие режимы (волейбол, Galaza), которые надо сначала открыть. Они выполнены более качественно и действительно могут разнообразить игру. Пусть будут. Как дополнение к основной игре.

Такая вот вещица. Хорошая графически, прекрасная с точки зрения звука, с привычным игровым процессом и великолепными новыми персонажами, а также просто потрясающим, не знающим себе равных, современным дизайном. Игровой процесс, как и следовало ожидать от сугубо «модной» и «современной» игры, в Tekken 3 не отличается особой сбалансированностью и грамотностью построения, но в таком произведении это, собственно говоря, и не нужно. Да, не всем понравится то, что некоторые герои в управлении гораздо более просты, чем другие. К тому же эти персонажи, предназначенные для начинающих, чаще всего невероятно сильны. Главное, что ощущается все тот же неповторимый теккеновский стиль, о котором весьма лестно отзываются даже ярые файтингоненавистники. В любом случае игра очень достойная. А то, что в нее с удовольствием играют люди во всем мире, о чем-то говорит. И пусть фанаты Street Fighter'а с этим и не согласятся, однако лучше третьего Tekken'a на PlayStation драки нет.

Р Е З Ю М Е

Tekken — самый стильный, хотя и не самый совершенный файтинг в мире. У него огромное количество поклонников, которые полюбили его именно таким, какой он есть, и именно поэтому его третья часть не изобилует гигантскими нововведениями в игровом процессе. Тем не менее, того что имеется в третьем Tekken'e, вполне достаточно для получения полного удовлетворения от этой знаменитой драки. Рекомендуется попробовать всем без исключения.

9.0





Apocalypse

ЖАНР	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Activision
РАЗРАБОТЧИК	NeverSoft
АЛЬТЕРНАТИВА	One

И не раскаялись они в убийствах своих,
ни в чародействах своих,
ни в блудодеянии своем,
ни в воровстве своем...
Откровения от Иоанна Богослова, гл. 9, пс. 21

За долгое время общения с видео- и компьютерными играми (мой игровой стаж скоро перевалит за семь лет) я ни на минуту не переставал удивляться безграничной фантазии разработчиков. Количество игр всевозможных жанров, представленных на рынке, давным-давно перевалило за несколько тысяч. И придумать что-нибудь действительно оригинальное, казалось бы, уже невозможно. Но энергия творцов мира игр воистину неисчерпаема. Куда только ни забрасывала нас, игроков, беспечная рука сценариста! Открытый космос, радиоактивные пустыни будущего, гигантские мегаполисы и затерянные деревушки, горы, равнины, моря, пещеры, жерла вулканов и множество прочих странных, столь отличных друг от друга миров. Но теперь нас, похоже, ждет нечто действительно оригинальное. В качестве сюжетной основы для своей новой игры **Apocalypse** разработчики из NeverSoft решили взять... святое писание. Но не спешите бежать за валидолом, самое главное еще впереди. Роль десницы Божией отведена... угадайте кому? Брюсу Уиллису собственной персоной! Ну, как вам, а? Только представьте себе на минутку. «Вы согрешили, дети мои,» — с кроткой улыбкой говорит праведник Уиллис. Тра-та-та (очередь из крупнокалиберного пулемета) — и толпы нерадивых сатанистов бездыханными штабелями устилают пол. Да уж воистину гремучая смесь!







Итак, немного о сюжете. Наступило будущее. Не утопическое, конечно, но и не такое уж мрачное. В общем, будущее, как будущее. Человечество погружено в суету обыденной жизни и постепенно все больше погрязает в пучине греха. И, возможно, процесс медленного грехопадения растянулся бы еще на много веков, но нашелся «добрый» человек (по убеждениям, кстати, сатанист), решивший очистить людскую расу от скверны. Этот сердобольный гражданин, долго не раздумывая, совершает тайный обряд (со свечками, молниями, жуткими завываниями каких-то тварей и, конечно же, непременным жертвоприношением) и выпускает на свободу четырех всадников апокалипсиса. И вот дьявольская четверка (смерть, чума, война и зверь) готова приступить к последовательному и полному стиранию человечества с лица Земли. Миллиарды людских душ стоят на тонкой грани между жизнью и смертью. К счастью, нашелся человек, готовый бросить вызов силам ада и остановить готовый разразиться апокалипсис. Trey Kincade (он же Брюс Уиллис) — неплохой малый, незадолго до вышеупомянутых событий по недоразумению загремевший в федеральную тюрьму. Но решетки, точнее, силовое поле (мы же, как-никак, в будущем) для такого крутого



РЕЗЮМЕ

Перед нами долгожданный хит в жанре шутера. И независимо от того, являетесь ли вы его поклонником, Apocalypse заслуживает вашего внимания. Рекомендуется всем фанатам тотального уничтожения.

8.0



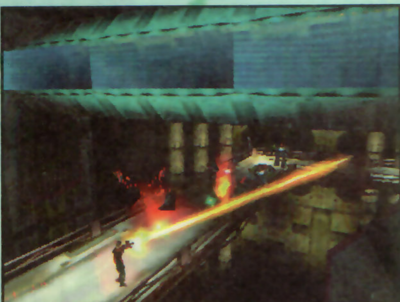
парня — не преграда. Пятнадцать секунд заставочного ролика, и мы снова на свободе. С этого момента управление переходит в наши руки и начинается непосредственно игра.

По жанру **Apocalypse** — 100% action. Никаких лабиринтов, занудных головоломок, и «накачки» персонажей — автомат наперевес, палец на огневую кнопку и вперед. Да, жанр не нов, но качество исполнения очень впечатляет.

Чтобы спасти человечество, игроку придется пройти восемь уровней и разделаться с четырьмя боссами. Этапы отличаются отменной проработкой и изобилуют секретами и развилками. Порой даже встречаются органично вплетенные в игровой процесс платформенные элементы, позволяющие немного отдохнуть от бесконечной стрельбы и заняться прыжками и скалолазанием, что очень разнообразит игровой процесс.



Игра очень быстра и динамична. Все действия ведутся на совершенно сумасшедшей скорости. У игрока просто-напросто нет времени на то, чтобы стоять и раздумывать. «Все время перемещайся и стреляй во все, что движется и не движется» — вот основное правило выживания в безумном мире **Apocalypse**. Но при этом авторам удалось не сделать игру чрезмерно сложной. Этапы отлично сбалансированы и даже на уровне Hard **Apocalypse** остается проходимым. Искусственный интеллект в меру силен, хотя берет по большей части не умом, а скоростью. Кстати, к вопросу об AI: в **Apocalypse** очень неплохо запрограммирован алгоритм управления камерой. Происходящее практически всегда представляется с максимально удобного ракурса. Хотя присущие большинству виртуальных камер тугодумство и бездарность в остаточной степени присутствуют и в **Apocalypse** (порой приходится продвигаться вперед на-ощупь), но в целом все более-менее благополучно.







Технически игра просто превосходна, если не сказать больше. Несмотря на распространенные слухи о скорой кончине PlayStation, старушка еще на многое способна, и **Apocalypse** — самое лучшее тому подтверждение. Отменно подобранные, стильные текстуры, великолепное разноцветное освещение(к сожалению, не в реальном времени), потрясающие спецэффекты, да еще и быстрый графический движок и практическ полное отсутствие глюков. При анимации персонажей использовалась система motion capture и живые актеры. А главного героя сканировали и оцифровывали непосредственно с Брюса Уиллиса, для чего актеру пришлось потратить немало времени в цифровой студии компании NeverSoft выделывая всевозможные па. Что, впрочем, не избавило основной персонаж от некоторой угловатости (хотя это скорее относится не к самой игре, а к аппаратным особенностям PS).

Под стать графике и звук. Сказать, что он (звук) хорош, это значит, не сказать ничего. Что толку писать — это надо слышать. Грохот автоматического оружия и вопли поверженных врагов превосходно вписываются в игровой процесс и создают непередаваемое кинематографическое ощущение (как будто сидишь в кинозале и смотришь фильм), что еще больше усугубляется прекрасно подобранными музыкальными композициями в стиле hard rock, лицензированными у FEI/Atlantic records. Также стоит упомянуть о репликах, которые по ходу игры периодически произносят как ваш персонаж, так и его многочисленные противники. Столько юмора и иронии вы вряд ли найдете в какой-либо другой игре. Вот лишь некоторые из многочисленных перлов. Например, при встрече с вами новобранец-полицейский истошно







вопит: «Не стреляй, у меня жена и ребенок!». А его начальник, предусмотрительно отбегая на безопасное расстояние, кричит: «Забудь о его правах, просто пристрели и все!».

Подводя финальную черту под всем вышесказанным, со всей ответственностью заявляю: перед нами хит. И независимо от того, являетесь вы поклонником жанра action или нет, **Apocalypse** заслуживает самого пристального внимания. Это хорошая игра, которую стоит уж если не купить, то по крайней мере взять поиграть. Рекомендуется широкому кругу игроков.

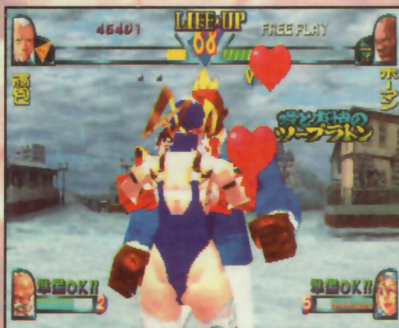
Rival Schools: United by Fate

ЖАНР:	файтинг
ИЗДАТЕЛЬ:	Virgin IE
РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
АЛЬТЕРНАТИВА:	Tekken 3

Rival Schools: United by Fate — еще одна попытка фактического основателя жанра «файтинг», японской компании Capcom, совершить прорыв на рынок трехмерных драк, на котором создатель Street Fighter ранее не блистал, хотя и отмечался не самыми плохими продуктами (Star Gladiators, Street Fighter EX). Создание первоклассных двухмерных файтингов когда-нибудь (после стольких-то лет !) все же поднадоедает. На игровых автоматах уже объявились SF EX2 и Star Gladiators 2, а вот еще один известный в аркадах продукт, веселая школьная разборка **Rival Schools**, ранее нами уже анонсированая, наконец-то появилась на PS в своем англоязычном варианте. Игра, к удивлению, тут же стала одним из лучших представителей жанра на приставке, что признали уже многие люди.

Графически **Rival Schools**, нет не прекрасна, — откровенно слаба и может вызвать разочарование у большинства игроков. Бойцы выделяются недостатком полигонов и пугают торчащими из них углами. Во время боя это даже, вобщем-то, придает им необычный вид, некоторое очарование (как в свое время в первом Virtua Fighter). Жертвовать полигонами пришлось по вполне понятным причинам — чем меньше многоугольников на экране, тем быстрее они обрабатываются, тем быстрее скорость игры. И все бы это было еще как-то терпимо, если бы создателям игры не ударило в голову показывать победивших персонажей крупным планом. Это зрелище способно испугать даже повидавшего на своем веку немалое количество разных игрушек.

К счастью, игровой процесс может действительно порадовать любителей файтингов. Он не









особенно продвинут и, как и все 3D-драки на PS, однозначно проигрывает Street Fighter`ам (плоским). В то же время выигрывая в этом плане у всяких Tekken`ов и тому подобных Toshinden`ов. Хотят опять же, особенной, как некоторые выражаются «глубины» не чувствуется.

Как и в X-men vs Street Fighter (чей перевод на PS назвать удачным даже у меня язык не поворачивается), изначально вы выбираете двух персонажей. Но на экране боя присутствует только один, второй же выступает как «запасной игрок», которого можно выпустить на «поле» только после свистка (нет, в FIFA я явно переиграл...), возвещающего об окончании раунда. Посреди же боя вызвать его, правда, тоже можно, и тогда вы с товарищем проведете комбинированый удар, красивый и мощный.

Управление реализовано весьма удобно, несмотря на то, что задействованы даже все шифты. В оличие от многих драк (в том числе и Tekken 3) неплохо выполнен уход в 3D, и здесь это действительно ощутимая часть игрового процесса, на котором строится тактика ведения борьбы. Зачастую это единственный действен-

Р Е З Ю М Е

Красочный, быстрый и яркий файтинг с совершенно чумовыми персонажами. Очень неплохой игровой процесс и удобнейшее управление доставит вам массу удовольствия, при условии, что не отпугнет устаревшая графика. Обязательно посмотрите эту игру.

8.0












ный способ уклонения от суперударов, к тому же предоставляющий прекрасную возможность для контратаки. Суперудары, кстати, как всегда, делятся на обыкновенные, и выполняемые после заполнения линейки. Простые осуществляются нажатием специальной комбинации кнопок (обычно это прокрут плюс кнопка). Супер с линейкой, в отличии от Street Fighter (про Auto-режим сейчас не говорю), произвести на свет чрезвычайно просто — нажатием одного из левых (не в смысле «левых», а вообще левых) шифтов, что одновременно является и плюсом игры, и ее жирным минусом. Слишком уж просто. А уровней линейки ну очень много, и заполняется она быстро, так что зачастую именно на постоянном применении «линеечных» бой и строится. Стрельнул, ушел в 3D, пару раз ударил, стрельнул, еще раз стрельнул и так далее. Грустно, конечно, но все же некоторый простор для элементарной тактики предоставляется, что также встречается редко. А на PS я вобще не знаю файтинга круче **Rival Schools** (но это мое мнение).

Очень выделяется **Rival Schools** и подбором бойцов. Все они — учащиеся японских школ или же злобные (других не бывает по определению) преподаватели. Сюжет по развернутости явно не дотягивает до таких грандиозных файтинговых эпопей как Tekken, Street Fighter и Mortal Kombat, вся завязка совершенно маразматична и присутствует просто так, для вида. Какой-то директор одной из школ сошел с ума, стал демоном (или что-то вроде того), начал всех мочить со страшной силой и так далее, тому подобная чушь. За











точность передачи всех событий не ручаюсь, но все выглядит примерно так. Персонажи в большинстве своем отнюдь не безлики (хотя некоторые экземпляры...). Ученики спортсмены, байкер в шипастой куртке и шлеме (а также его подруга), панк с жуткой прической. Ну и героиня Street Fighter Alpha (1,2,3) и Street Fighter EX (1,2) Sakura, на мой взгляд, один из сильнейших персонажей в игре.

В **Rival Schools** присутствует очень большое количество режимов: всякие Tournament`ы, командные бои, тренировки и так далее. Интересные опции, с возможностью просмотра мультиков, а также галерея (нечто подобное будет и в третьем Darkstalkers). Что вас сразу поразит, так это содержимое коробки с игрой. Там лежит два диска! Первый — практически точный перевод аркадной версии игры, только с необходимыми режимами. Второй — так называемый Evolution Disc, улучшенная, дополненная версия, эволюция от аркадного автомата к домашней приставке.

Значит так. Capcom сделала еще один файтинг. Причем трехмерный. Угловатый. Графически отсталый. Но быстрый. И интересный. Лучше чем раньше. Прорыв **Rival Schools** из залов игровых автоматов в список представителей жанра на PS следует признать успешным. Теперь интересно было бы взглянуть на SF EX2, который, может быть, когда-нибудь на соньке и появится.



Cool boarders 3

ЖАНР:	Спортивный симулятор
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РАЗРАБОТЧИК:	Idol Minds
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1-2
АЛЬТЕРНАТИВА:	Cool Boarders 2

Итак, дождались! С нетерпением ожидаемая третья часть Cool boarders наконец-то увидела свет. А ведь, казалось бы, совсем недавно (в мае этого года) еще далекая от завершения Cb3 была впервые представлена публике. И тогда дата выхода игры, намеченная на конец осени — зиму 98 г., казалась, мягко говоря, сомнительной. Но разработчики честно сдержали свое слово и на момент выхода этой статьи **Cool boarders 3** уже должен будет появиться на прилавках магазинов. А нам в редакции благодаря любезности разработчиков одними из первых удалось взглянуть на новое детище SISA. И вот теперь, когда игра была нами собственноручно опробована, протестирована и оценена, мы готовы ответить на вопросы, мучающие большинство игроков. Что же такое **Cool boarders 3**? С чем его едят? Стоит ли игра того, чтобы сломя голову нестись за ней в магазин? А самое главное, что есть в третьей части такое, чего мы не видели в предыдущих двух?

Технически игра изменилась не сильно. Хотя, надо сказать, графика похорошела. Яркие текстуры, четкая, быстрая анимация. И при этом минимум ошибок, практически полное отсутствие выпадений полигонов и никакого торможения (даже в режиме для двух игроков). Про реалистичное освещение и наложение теней даже и упоминать не стоит — для современных игр это практически стало стандартом. Улучшилась анимация персонажей. Сразу чувствуется использование motion capture (технологии захвата и оцифровки движений персонажей). Заметно вырос и уровень детализации. В общем, новый графический движок (на разработку и отладку которого, по словам разработчиков, ушло так много времени и финансов) явно себя оправдал.



Звуковое оформление также на высоте и никоим образом не портит впечатления от игры. Скрип снега, свист ветра и шорох разогнанного до бешеной скорости сноуборда позволяют в полной мере прочувствовать атмосферу этого экстремального вида спорта. Музыкальное оформление представляет собой набор бодрых, не раздражающих, а местами даже очень приятных композиций. И лично мне это (особенно вступительный ролик) чем-то напомнило старый добрый Road Rash.

Игровой процесс в целом остался неизменным, хотя и имеет некоторые отличия. Вы на бешеной скорости несетесь с горы, пытаясь не отстать от противников, и попутно выполняете различные акробатические трюки, чтобы заработать как можно больше очков. К услугам игроков несколько спортивных дисциплин (down hill, boarder cross, slalom, half pipe, big air и slope style). Более 35 разнообразных трасс(причем некоторые из них, как и положено во всякой приличной игре, секретны и посему изначально недоступны). Двадцать персонажей на выбор и множество разнообразнейших досок (сноубордов). Кстати, все оборудование в Cb3 реально. Еще бы, ведь игра делалась при поддержке таких маститых производителей спортинвентаря, как Burton, Quick Silver, Swatch и т.д. А теперь о вышеупомянутых изменениях.



Прежде всего игровой процесс стал заметно динамичнее. Увеличилась скорость реакции вашего персонажа на команды и заметно вырос ассортимент доступных игроку акробатических движений. Несколько улучшился искусственный интеллект компьютерных оппонентов. Но самое главное, теперь у вас появилась возможность драться с соперниками (этакий Road Rash на лыжах). Так что при удачном стечении обстоятельств вы сможете просто-напросто вышвырнуть зарвавшегося противника с трассы.

Подводя итог, можно с уверенностью сказать, что игра удалась и не посрамит славного имени своих популярных предшественников. Качественное техническое исполнение и в меру сбалансированный игровой процесс способны надолго увлечь как начинающего, так и опытного игрока. **Cool boarders 3** — хорошая игра и однозначно стоит вашего внимания.

РЕЗЮМЕ

Можно с уверенностью сказать, что игра удалась и не посрамит славного имени своих популярных предшественников. Качественное техническое исполнение и в меру сбалансированный игровой процесс способны надолго увлечь как начинающего, так и опытного игрока

7.0

Bomberman World

ЖАНР:	Головоломка
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РАЗРАБОТЧИК:	Hudson Soft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1-2
АЛЬТЕРНАТИВА:	Devil Dice

Еще со времен старой-доброй NES живет этот герой. Живет, периодически появляясь то на одной, то на другой игровой системе, так что любят и знают его везде. Маленький такой, в белом скафандре с розовым шариком на шлеме. И с бомбами. И взрывает всех, взрывает! Многие, я знаю, не очень все же уважают этого героя, мотивируя это тем, что, мол, все это для детей малых и вообще грех на PlayStation-Saturn-PC бомбочки по углам расставлять. Чушь! Полнейшая чушь! Пусть **Bomberman** и игра, в которую далеко не каждый захочет играть, но увлекательности, особенно при игре вдвоем и более, ей не занимать. Можете проверить сами. И хотя именно эта черта не очень уж ярко проявилась в последнем произведении Hudson Soft на эту тему, внимания, пусть не какого-то особенного, но она заслуживает в любом случае.



Bomberman World отправляет нас, как явствует из названия, не куда-нибудь, а в мир очаровательного подрывника, настоящего энтузиаста своего дела. Само собой, в этом мире есть у него и коварные враги, которых во что бы то ни стало нужно победить всеми подручными средствами. То есть бомбами. Враги, надо сказать, грозные — четыре могущественных существа, представляющие четыре стихии. Каждый из них — хозяин своей собственной планеты со своим собственным особенным рельефом: одна планета полностью покрыта водой, другая утопает в лаве и так далее. Все эти интереснейшие места вам и предстоит посетить, победить всех четырех противников, а после — и того, кто стоит за ними, самого главного злодея. В общем, сюжет действительно очень детский. Но вот сама игра спокойно подойдет для людей любого возраста.

Концепцию **Bomberman**`а знают все, и долго о ней говорить не стоит. Просто надо очистить экран от врагов, используя излюбленное оружие главного героя. Тут присутствует и некоторый стратегический оттенок — напролом переться не рекомендуется, **Bomberman** — это не примитивная ходилка-бродилка, а скорее даже puzzle, то есть головоломка. В World`е же (кстати, в основном его режиме) заметно и отступление от традиций: бомбы здесь в основном уничтожают препятствия на вашем пути, а не врагов (хотя и их тоже). Помимо прохождения всех «миров» вы можете поиграть и в других режимах, представленных в игре в достаточно большом количестве. Перечислять их все я сейчас не буду, чего-либо особенно нового в них нет, но отличия, а следовательно, и некоторое разнообразие присутствует. Но главным, что заставляло всегда часами просиживать за игрой, был многопользовательский режим. Что-то в нем было такое особенное, искорка какая-то. Теперь же она куда-то пропала и играть вдвоем стало не так интересно, как когда-то. Почему? В том-то и дело, что непонятно почему! Появились какие-то совершенно бестолковые телепорты, все стало немного тормознутым, динамизма практически нет. Бомбы взрываются только по истечении некоторого времени, а не дистанционно, нельзя поставить больше двух бомб за раз, а в некоторых режимах их количество вообще сокращено до одного. Тускло. Хотелось лучшего. Тем не менее, игра достаточно неплоха и явных минусов у нее нет. Играть почему-то не так интересно, как раньше. Получилось что-то вроде «выдохнувшегося бомбермэна», неплохого, но не более.

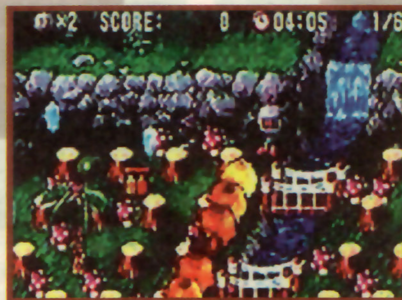












РЕЗЮМЕ

Легендарный Bomberman вернулся на PlayStation, но играть в него почему-то не так интересно, как раньше. Получилось что-то вроде «выдохнувшегося бомбермэна», неплохого, но не более.

6.0

Tomb Raider 3

Советы

1. Быстрее спуститься с длинной лестницы можно поочередно отпуская руки и снова хватаясь — вы будете пролетать пролет за пролетом.

2. Быстрее залезть на кубик стандартной высоты (полный рост) можно сделав сальто назад с расстояния два шага от него.

3. Прежде чем спрыгивать куда-либо внимательно осмотрите место. Активнее пользуйтесь камерой — она стала более подвижной и мобильной;

4. По шипам надо ходить шагом, а не пытаться перепрыгнуть.

5. Спускаясь с высоты в три человеческих роста, сначала повисните на руках, затем спрыгивайте.

6. Не забывайте обыскивать трупы, не всегда получается позиционировать Лару сразу точно — полезные вещи обычно лежат у ног трупа.

7. Позиционирование шагом гарантирует, что вы не свалитесь с края выступа.

8. Пользуйтесь **Running Jump** и **Backflip**.

9. Можно медленно заживо сгореть, если неосторожно походить рядом с огнем — ищите сразу же воду;

10. Можно медленно умереть от действия яда после укуса змеи или ядовитого дротика, если вовремя не принять аптечку;

11. Остерегайтесь болот, зыбучих песков;

Оружие

Посмотрим, чем на этот раз обзавелась Лара.

1. Pistols — основное оружие с бесконечным количеством патронов. Автонацеливание пистолетов раздельное, они могут стрелять в разные стороны.

2. Shotgun — наносит серьезный ущерб врагу в ближнем бою;

3. Desert Eagle — эквивалент Магнума из предыдущих версий, используется в ближнем бою;

4. Harpoon Gun — мало гарпунов, долго перезаряжать;

5. Uzis — для мощных противников на старших уровнях;

6. Grenade Launcher — оружие дальнего действия, гранаты взрываются спустя некоторое время после того, как достаточно напрыгаются. Можно подорваться и самому;

7. Rocket Launcher — очень редко встречаются ракеты. очень мощное оружие;

8. MP5 — эквивалент M-16. MP5 — автоматическая винтовка нового образца. Для стрельбы издалека и тщательного прицеливания. Нельзя бежать и стрелять.

Игровой процесс

В этой части игры Лары ищет обломки метеорита в различных частях света: INDIA, NEVADA, LONDON, SOUTH PASIFIC и ANTARCTICA. После прохождения уровней INDIA можно будет играть в три следующих уровня в произвольной последовательности (появляется глобус и игроку предлагается выбрать одно из мест). После этого можно будет перейти к заключительной части — ANTARCTICA. В игре есть секретный уровень, который становится доступным после того, как вы соберете все 59 секретов игры. Сами секреты по большей части не являются интересными — это либо потайные области, либо какие-нибудь патроны-аптечки-спички и ничего более — никаких дракончиков теперь нет.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Условные обозначения:

1. Буква **S** означает **Secret**.
2. **Gem** — означает **Gem Stone**, драгоценный камень, или кристалл.

LARA'S HOUSE

Дом Лары сохранил свои старые черты, но часть внутреннего убранства изменилась: появился новый тренажерный зал, полоса препятствий за



домом, тир, трасса для байка в саду,



аквариум в подвале и ряд новых секретных комнат. Теперь дом стал больше походить на мини уровень, чем прежде, со своими маленькими загадками. Лара же может добыть пистолеты уже здесь и попрактиковаться в тире на своем слуге. Слуга все тот же нестареющий Дживс. Его



все еще можно запереть на чердаке и повесить на гвоздик в холодильнике. Но теперь еще прибавился тир, где он выступает в роли живой мишени — смотрится уморительно. Дом по прежнему напичкан потайными комнатками. Тренажеры изменились, чтобы продемонстрировать новые возможности Лары.

Вы начинаете в спальне. Слева дверка шкафчика — в нем спички. На противоположной стороне лестницы (пока не спускайтесь в холл) дверь на чердак. Там ближний ящик, закрывает проход-арку в смежное помещение — надо его сдвинуть. Откройте дверь на чердак — она понадобится на обратном пути, когда Лара попадет туда другим путем — и бегите дальше, в комнату с телевизором и пианино. Смежная комната — библиотека. Из правой полки торчит книга — нажмите и выключится камин. Теперь, стоя в камине, по левой стене можно подпрыгнуть и залезть наверх. Ход приведет в помещение, смежное с чердаком. Отодвиньте ящик внизу — под ним спички. Толкайте второй ящик в арке вперед — проход на чердак откроется. Теперь в помещении нажмите на таймерный рычаг — на небольшое время откроется дверь внизу, при входе в тренажерный зал. Надо добежать до нее через чердак, пока она не закрылась. Перепрыгивайте на ходу через перила и лестницу, а внизу примените спринт. Дверь ведет в подвал с аквариумом. Справа на дне увидите Racetrack key. Подвиньте ящик под дыру в потолке и залезайте туда — проход ведет к люку в аквариум.



Плывите на другой конец аквариума за ключом и быстро возвращайтесь, пока Лара не захлебнулась. Сохраняться на этом уровне нельзя. Ключ отпирает калитку в сад с мотобайком.



Внизу есть тренажерный зал (за ним бассейн), столовая (оттуда вход в кухню). Можно включить заунывную музыку в CD-плейере у стены. Она выключится когда добежите до тренажерного зала — следует основательно потренироваться перед игрой.

Кнопка за трамплином в бассейне открывает дверку в центральном холле. За ней рычаг — он открывает дверь в комнату с трофеями напротив. Заприте где-нибудь слугу, чтобы не мешался под ногами. Давите Рычаг b быстро бегите — тогда успеете под опускающуюся дверь. Возможно придется кувырнуться на бегу в конце, чтобы успеть подлезть под нее. Внутри книги, камин, рыбки, голова чучело головы тираннозавра на сте-



не. Окон нет. Больше ничего нет.

Снаружи дома полоса препятствий модернизирована. Под низкой платформой после водного препятствия лежат пистолеты (ползти). Далее — тир, где можно пострелять в слугу и по мишеням. Убить его все равно не получится. Калитка в сад заперта. Нужен ключ из аквариума в подвале. На мотобайке можно вволю поездить и попрыгать по трассе.

Ворота теперь открываются и вы попадаете в основное меню.

I. INDIA

Level 1 Jungle

Враги: Мартышки, тигры, пираньи.

Перед тем, как скользить вниз, прыгните вправо, соскользните вниз до первой зеленой платформы, а оттуда через проход прыгайте до скры-

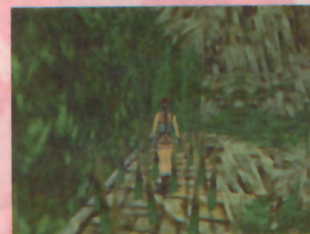
того листвой плоского основания желтого камня — S1 Shotgun. Скользите вниз по длинному спуску. Подпрыгните и ухватитесь за ствол дерева поперек. Убейте обезьяну и прыгайте вниз. Перепрыгните через шипы «на скольжу» и далее двигайтесь влево прыжками во время скольжения — будет платформа с аптечкой и патронами. Когда Лара возьмет аптечку и покатится каменюк — просто сделайте шаг вперед — камень не докатится до нее. Здесь же перепрыгните через зеленый выступ: за деревом в листве будет Gem и S2 патроны. Спускайтесь по другой стороне, перепрыгивайте через еще один ряд шипов внизу и скользите до конца. Спрыгивайте в арку слева. Осторожно, внизу непроходимое болото, на другом его конце — выход с уровня, но это знаменательное событие произойдет много позже. Берите Gem и забирайтесь на колонну в стене рядом (можно сделать стойку на руках) — сработает секрет S3. Порыскайте по стене и нишам водопада в поисках спичек и патронов. Слезайте со стены и возвращайтесь по низу обратно в арку, в смежную комнату. Обезьяна попытается неуклюже утащить аптечку — пресеките это в корне. В дальнем конце комнаты проход с рычагом (рядом вода) — он откроет калитку в стене предыдущей комнаты. Если случайно упадете в воду течением Лару отнесет в тихую заводь, откуда можно будет выплыть через подводный тоннель (осторожно, пираньи любят Ларину плоть особой неземной любовью). Возвращайтесь к открывшейся дверце и спрыгивайте внутрь. Как только нажмете на рычаг — слева поедет смертоносная плита с шипами — сделайте два раза сальто назад, в нишу. Залезайте в открывшееся отверстие в левой стене. По канатной дороге перебирайтесь на другую сторону реки и с камня прыгайте в джунгли. Угомоните разбушевавшегося тигра и нажмите на рычаг в стволе дерева — покатится каменюк — прыжок влево и прыжок назад. Бегите к тому месту где стоял камень. Рычаг в нише слева открывает заветную решетку. Далее второй тигр, и за аркой еще один. Только сначала возьмите патроны за кустами справа. Не стоит радоваться яме, которую окутал туман — в ней шипы. Справа за деревом патроны. Ползите под сломанный ствол дерева — будет тигр и Gem.







Сохранитесь, встаньте спиной на краю дерева, повисните, отпустите руки, и в падении снова схватитесь — Лара повиснет на нижнем выступе (Или прыгайте с платформ под деревом, хватайтесь и висите). Теперь можно залезть в ствол и взять S4 — спички и гранаты. Повисните и прыгайте вниз (осторожно, платформа с шипами, надо либо очень аккуратно спрыгнуть, либо попрыгать по наклонным платформам вперед-назад пока не приземлитесь подальше от нее). Возьмите патроны, гранаты рядом с камнями и падайте в тоннель (ворота пока закрыты). Зажгите спичку и идите шагом между шипами — они не причинят Ларе вреда. Вылезайте из ямы с шипами в тумане, возвращайтесь на ствол дерева и спрыгивайте на платформу, где разгуливала мартышка. Идите в левую арку-решетку, шагом пересеките платформу с шипами, в конце пропрыгайте до зеленой стены — вы окажетесь у ее обратной стороны. На руках идите вправо, берите Gem в длинной зеленой нише и возвращайтесь обратно. Залезайте на платформу с мартышкой слева, на руках идите влево, залезайте и ползите как только позволит высота платформы. Распрямитесь и залезайте на следующую платформу выше. Слева в стене — темный проход. В его конце рычаг над которым ниша и каменюк. Как только нажмете рычаг — покатится каменюк — бегите от него к выходу из прохода. Затем вернитесь, заберитесь в нишу над рычагом и возьмите S5 — патроны. Рычаг открыл основные ворота — возвращайтесь вниз и подстрелите большого и пушистого. Вы снова в джунглях и мартышка приведет вас к ловушке с тремя каменюками (покатятся синхронно из-за двойных кустов слева). После того, как скатится третий, можно будет подниматься по склону за кусты. Лара найдет аптечку и сделает себе укольчик. Слева будет дыра: повисните на руках, падайте, хватайтесь и подтягивайтесь — в пещерке берите S6 спички и Gem. Чтобы выбраться прыгните на платформу через проход и с нее — на верхний край ямы. Возвращайтесь в джунгли и идите дальше к реке. У ее истока лежат патроны. Разбегайтесь и прыгайте с берега на островок-бревно. Подтягивайтесь с самой высокой точки на платформу над островом и нажимайте рычаг — откроется дверка на другой стороне. С платформы либо прыгайте на другую сторону и спускайтесь на тарзанке (ждут — не дождутся два тигра и Gem на колонне у водопада), либо сразу прыгайте в воду — подводный тоннель сразу приведет в пещеры с водой и дверца за вами закроется. Так, или иначе все действие закручивается вокруг водопада — для того, чтобы на него забраться надо затопить всю местность. Две смежные пещеры с водой разделены подводными шлюзами. В первой есть узкий мостик в центре с двумя рычагами, которые открывают подводные шлюзы и дверцу в соседней пещере. Во второй пещере на островке в центре лежат спички. Если вы воспользовались второй тарзанкой и попали сразу во вторую пещеру со спичками, то подводные шлюзы будут закрыты — бегите в правый угол пещеры, в тупик и выдвигайте камень два раза. За ним есть решетка — люк в воду. Откроется дверца в смежной стене пещеры, в комнату с рычагом, который открывает этот люк за камнем. Ныряйте в люк — он ведет в первую пещеру — и вылезайте на узком мостике с рычагами. Но можно было и забыть о тарзанке и сразу приплыть в первую пещеру. В обоих случаях теперь просто нажмите оба рычага на мостике и плывите в пещеру со спичками. Идите в открывшуюся дверь и нажимайте рычаг — водопад будет затоплен.













Теперь идите в арку с двумя факелами, к водопадам. Плывите к дальнему водопаду и идите сквозь него. Поднимайтесь на самый верх и нажимайте рычаг — откроется решетка под водой, напротив водопада. Подводный тоннель приведет в комнату с тигром. Возьмите патроны в темных углах и забирайтесь по лестнице наверх. Мартышка попытается утащить Indra Key. Пристрелите нахалку, берите ключ и бегите дальше. Внизу то самое болото из начала уровня и перед воротами разгуливает тигр. Спускайтесь, берите патроны в нише слева и вставляйте Indra Key в замок двери — уровень закончится.

Level 2 Temple Ruins

Враги: Змеи, пираньи, обезьяны, статуи.

За деревом справа убейте двух змей. Их надо сначала «будить», а потом отпрыгивать и расстреливать с безопасного расстояния. Если Лару укусит змея, то она начнет хиреть на глазах — надо принять аптечку, иначе ваша виртуальная питомица вскоре погибнет от действия яда. Лучше перестрелять всех змей и затем один раз принять лекарство. В центре поляны в дупле есть аптечка. Поляна выходит к реке с водопадом — там сильное течение, плавать не имеет смысла.

Рычаг за второй из змей открывает люк в полу рядом. Внизу возьмите аптечку и бегите за угол — там третья змея охраняет выход. Другой выход — к водопаду — бесполезен. За змеей увидите двух мартышек, вообще зловредные обезьяны будут здесь встречаться довольно часто, но вредят они мало. В следующем помещении прудик с ручными пираньями. Они отзываются на команду «Фас!». Наверху кое-что лежит.



Ныряйте в прудик с пираньями и вылезайте на противоположном берегу, пока на костях ног еще есть мясо. Рычаг на стене открывает решетку под водой в центре ближней стены. Бегите по мелководью и ныряйте в тоннель, за решетку. Лара мило посверкает пятками и попкой и вылезет на противоположном берегу, наконец, избавившись от пираний. Забирайтесь на кучу грязи впереди (по плоским выступам) и прыгайте на каменную кладку с небольшим водопадом. В ее конце есть проход (слева от него на стене патроны, но прыгать туда моей Ларе почему-то было лень), а за ним — мартышкан, хранитель Gem. Теперь Лара уже над водопадом. С разбега прыгайте на дерево — на ветках сушатся патроны и спички. Далее, снова с разбега, прыгайте на маленький каменный выступ в стене слева (по направлению к водопадам) и хватайтесь. Отсюда — на ветку с аптечкой, а оттуда — уже



на верхнюю платформу левого водопада. Обойдите водопад внутри скалы, скользите вниз во второй водопад и хватайтесь руками. Идите на руках вправо до ниши с патронами и затем перепрыгивайте на платформу с пещерой. Убейте мартышку снаружи и двух змей внутри пещеры. Когда начнете спускаться по длинному склону — по левой его части покатится каменюк — отойдите вправо. Слезайте в пещеру с шестирукой статуей.

Возьмите патроны рядом со статуей и отодвиньте камень справа от



нее — вы снова увидите патроны и проход. В следующей пещере вторая статуя и Gem. Статуя оживет. Враг



неповоротлив и медлителен, так что Лара быстро с ним справится. Когда статуя закрывается мечами они образуют пуленепробиваемый щит — стрелять бесполезно. Залезайте на платформу в стене слева и расстреливайте статую с безопасного расстояния. Два рычага понадобятся после. Исследуйте комнату: ворота с двумя замками, две двери и люк в полу. Когда подойдете к люку Лара сама провалится вниз. Нажмите на рычаг и ближняя дверца наверху откроется. Прежде чем вылезать, толкните камень рядом с рычагом — откроется проход S1. Во всем этом помещении лучше перемещаться ползком или бегом. Как только Лара останавливается тут же появляется отравленный дротик из ниоткуда — надо глотать пилюли, чтобы вылечиться. В яме лежит аптечка. Как только покатится каменюк — надо скорее из нее выбираться. Кроме того, в следующих нишах есть спички и патроны. Наползавшись, возвращайтесь к рычагу, вылезайте и бегите в открытую дверцу. Перед Ларой непроходимая трясина. Вернее, только на первый взгляд. Надо идти по болоту, окунувшись в грязь с головой и не останавливаться — тогда хватит воздуха и Лара выберется на другом берегу, как ни странно, чистая и блестючая. Немного поднимитесь на гору грязи, развернитесь и с разбега прыгайте на каменный тоннель над грязевым, хватайтесь и подтягивайтесь. В конце тоннеля рычаг, который открывает калитку рядом на некоторое время. Через пару шагов за калиткой надо перепрыгнуть через рубящий меч на уровне колена, затем, слегка поцарапавшись о боковые плиты с шипами, бежать вперед, в следующую комнату. Убейте двух мартышанов и осмотритесь. В центре комнаты бассейн, огороженный решеткой. Рычаг сзади открывает люк наверху всей конструкции (нажать позже), но наверх надо залезть. Найдите и выдвиньте непохожий на другие кирпич из колонны в правой стене комнаты. Подгоните его так, чтобы с него можно было запрыгнуть на платформу над бассейном, но сначала прыгайте не к люку, а на смежную часть платформы, охватывающую почти весь периметр. На ее другом конце, в потолке есть отверстие. Если стоять на платформе, то видна лестница в стенах отверстия. Прыгайте и ползите наверх — за S3. Патроны и рычаг. Рычаг что-то делает в следующей комнате, похоже отключает статую, но это сейчас неважно. Сохранитесь, теперь гораздо важнее выбраться обратно: любая попытка спрыгнуть, или повиснуть и спрыгнуть, или схватиться во время падения за уступ — приводит к смерти нашей знакомой. Для того, чтобы спуститься надо встать по направлению к периметру центральной платформы внизу (его край видно), прижаться спиной к стене, а затем просто бежать вперед и падать — если Ларе повезет, то она окажется снова прямо на периметре. Слезайте, открывайте рычагом люк, толкайте камень так, чтобы можно было добраться до люка и прыгайте в воду. Под водой дерните за рычаг и решетка откроется. В тоннеле наверху закрытый люк в следующую комнату. Чтобы его открыть надо проплыть чуть дальше и дернуть еще два подводных рычага. Вылезайте и дышите. Прыгайте в озерцо и нажмите два рычага на противоположных стенках бассейна — Статуи-факелы по бокам бассейна загорятся и вы заметите контуры невидимых платформ в воздухе. Третий рычаг откры-





вает на время дверцу в противоположной стене — S3. Сплавайте туда за патронами, большой аптечкой и гранатами. На обратном пути дверца будет открыта — как раз для того, чтобы подышать. Теперь вылезайте на берег и забирайтесь на одну из невидимых платформ. Наверху рычаг — дерните, прыгайте вниз за Gem и идите в левую дверь — она тайменная. Внутри коридор. Калитка за вами закроется. Бегите вправо до шипов и нажимайте на рычаг в стене. Плита с шипами начнет двигаться. Теперь бегите спринтом в противоположный конец коридора, тормозите у стены и берите Ganesha Key. Разворот на 180 (End) и спринтом обратно до калитки — она открылась. Когда плита остановится сбегайте в тот конец коридора, где она стояла вначале и возьмите патроны. Возвращайтесь к бассейну — теперь там куча грязи. Поднимайтесь наверх и идите в проход направо. Слева увидите спички, а справа лестницу. Поднимайтесь на две ступеньки — покатится каменюк — разворот на 180 (End) и спринтом обратно до прохода, откуда вы вошли. Теперь поднимайтесь по лестнице. Тропинка раздваивается, но затем снова сходится. Налево — режущее лезвие. Перепрыгните его и бегите до конца коридора, до стены — за вами покатится каменюк. Не оглядываясь, делайте сальто назад через камень, когда он будет достаточно близко. Теперь ползите по тоннелю — он выходит снова в основной коридор. Если же вы вначале пошли направо, то убейте мартышку, нажмите на рычаг и идите в основной коридор. Увидите комнату с двумя мартышками и Gem. Возьмите кристалл и бегите к дыре в полу. Повисните и ползите по лестнице вниз до конца, затем отпускайте руки — Лара снова окажется в комнате с дохлой статуей.

Теперь нажмите те два рычага на платформе в стене — откроется дверь слева. Убейте мартышку и не обращайте внимания на пустой бассейн — его надо будет залить водой. Бегите в следующую комнату с огнедышащими статуями, ныряйте и



плывите до платформы с рычагом между двух огней. Быстро дергайте за рычаг и делайте сальто назад в воду — откроется подводная заслонка под платформой. Если Лару подпалят, вода затушит огонь. Плывите в тоннель, придерживаясь боковых стен — впереди по центру в дальней стене ядовитые дротики. Вы окажетесь в огромной пещере с водой. Ларе нужно забраться по выступам на самый верх. В воду упадут огромные

плиты с потолка — осторожнее, так может и задавить. Берите аптечку на одной зеленой платформе, затем вылезайте на другой и карабкайтесь по лестнице. Наверху делайте сальто назад с лестницы на платформу. Прыгайте по диагонали на следующий каменный выступ, затем еще на один, разворачивайтесь и залезайте на зеленую лестницу. Оттуда по диагонали — на каменный выступ впереди, а с него — на платформу с коброй. Постарайтесь сразу отбежать в угол, иначе кобра сбросит в воду. Через платформу окажетесь в пещере под потолком — покатится камень, но через него можно перепрыгнуть. Проползите под дротиками в стенах, перепрыгните через мечи. Слева аптечка. Если хотите сходить за S4, то прыгайте в яму на любой свободный от шипов квадрат — увидите лаз. Шагом идите по шипам и ползите в тоннель. В конце — S4: комната с коброй, Gem и патронами.



Только вот теперь придется заново добираться до пещеры в потолке. За ямой с шипами виден Gem. Толкайте правый кирпич в глубину, за ним есть еще один камень. Толкайте его три раза и Лара окажется в новом коридоре. Перед тем как бежать дальше, вернитесь в коридор с камнями — все левые камни коридора двигаются. Толкайте ближайший к комнате со статуей камень, затем выдвигайте на себя следующий камень и откроется потайной рычаг в левой стене, который заполняет водой комнату с пустым бассейном. Теперь бегите в коридор — покатятся два каменюка. Прыгайте через шипы в левый проход — камни остановятся в яме. Далее отверстие в полу. Перед тем как прыгать удостоверьтесь, что вы целитесь в воду, а не на шипы. Вы снова в подводном тоннеле, соединяющим пещеру с водой и комнату с огнедышащими статуями. Возвращайтесь к наполненному бассейнчику, дергайте за подводный рычаг и берите второй Ganesha ключ за открывшейся дверцей. Возвращайтесь в комнату с дохлой статуей и открывайте ворота с двумя замками.

Прыгайте через яму сразу на лестницу вверх — потолок начнет опускаться — Ларе надо успеть добраться до ниши наверху. Увидите Gem и мартышек. Выдвиньте бульничек из правого угла комнаты и прыгайте с него на платформу впереди. Нажмите два расположенных симметрично рычага и ворота откроются. Бегите внутрь. Когда вы спрыгните в яму боковые решетки откроются. Ползите под огнем из пасти статуй в любой коридор. В следующей комнате две статуи. Одна оживет при вашем появлении, вторая — когда вы заберетесь на выступ в стене. Когда



обе статуи будут расстреляны с безопасного расстояния возьмите у них желтые мечи и вставьте их в руки третьей неподвижной статуи с «добрым лицом» наверху — откроются ворота, выход из комнаты. Ползите по любому тоннелю. В следующей комнате оживет еще одна статуя как только Лара приблизится к центральной платформе с четвертым ключом Ganesha и жертвенником. Когда Лара ее одолеет бегите к железной решетке в стене комнаты — она откроется сама. Перед тем как войти зажгите спичку. Внутри два рычага, которые открывают люк. Это надо успеть сделать до того, как опустится потолок с шипами. Внизу Лара берет второй Ganesha Key и снова выбирается в соседней комнате. Бегите в следующую комнату, с мерцающим Gem в конце. Прыгайте в дыру в полу — внизу сильное течение относит вас к боковым платформам с шипами. Нужно стараться сразу прибиться к одной из стен и выключить течение соответствующим рычагом. Соседнее течение выключается аналогично, надо доплыть до стены впереди и только после этого повернуть. Теперь берите третий Ganesha ключ и выбирайтесь из воды. Отоприте все три замка на стене рядом и решетка-выход с уровня над ступеньками откроется.

Level 3 Ganges River

Враги: Змеи, Мартышки, Грифы

Мотобайк подождет. Половина уровня и так спроектирована практически только под него. Для того, чтобы полакомиться первым секретом, идите к правому краю платформы, спускайтесь и повисните на зеленой лестнице, затем ползите влево до платформы. Через серию прыжков средней сложности вдоль тоннеля с водой вы достигните комнаты S1. Главное — не попасть в во-





ду — унесет течением к пираньям. Используйте технику Running Jump. Также следите за тем, чтобы при прыжке Лара не задевала головой о косой потолок — это снижает дальность. Внутри одолейте в три прыжка систему призмавидных платформ и шипов в полу — окажетесь на плоской колонне. Возьмите патроны, аптечку и Gem. Возвращайтесь, как бы это самоубийственно не звучало, тем же путем к байку. Лень, лень надо искоренять Лара!

Над байком есть пещерка — в ней лежит кое-что. Садитесь на него и перепрыгивайте через реку — в пещеру на другом берегу. Перед ответ-



ственными прыжками лучше сначала газануть при включенном тормозе <?>, затем просто отпустить его и байк перелетит любую пропасть, как на крыльях, помахивая своими четырьмя. Во второй пропасти лежит S2 — перед тем, как ее перепрыгивать, спуститесь туда по лестнице. Во время прыжка держите байк по стеночке, чтобы не улететь куда не следует. Через пару трамплинов и склонов вы окажетесь перед золотой дверцей. Слезайте и исследуйте окрестности. Высоко в стене есть ход — убейте двух кобр (в дыре внизу виден ваш байк). В конце спрыгивайте, подстрелите двух мартышек и откройте золотую калитку — путь для байка свободен. Вперед, до Gem. Здесь дорога раздваивается: прямо пойдешь — трамплины для байка и секреты, а направо пойдешь — мартышки и кобры, без всяких секретов. Оба пути вновь сходятся в конце уровня.

Направо

После ухабистого спуска перепрыгивайте через реку и берите Gem. Тоннель приведет к закрытым воротам и мартышке с аптечкой. Слезайте — настало время сбегать за ключами. В зеленых стенах тоннеля, откуда вы только что приехали есть два лаза, практически, друг напротив друга. Верхний ведет к кобре и первому Gate Key. Нижний ведет в логово мартышек и к замкам от ворот. Вы-



лезайте наверх, в люк и возьмите Gem. Перед вами дерево, слева каменная стена, а вдалеке справа — запертые ворота в заборе. Будьте осторожны, здесь кругом болото — не выплыть. Для того, чтобы забраться на дерево нужно сначала залезть на зеленую призмавидную стену. Прыгайте на нее по диагонали с зеленой платформы под каменной стеной рядом и хватайтесь руками. Оттуда — на ветку дерева, и далее — в проем в стене. Прыгайте на следующее дерево, с него — на платформу слева (патроны) и попадете в здание со вторым ключом Gate Key (лежит за углом) и кучей мартышканов. Спрыгивайте в дыру в полу, но не подпалите Ларе штанишки от статуи-прикуривателя. Открывайте дверь и выходите. Теперь ворота у болота открыты. Подстрелите еще несколько мартышек и возвращайтесь к замкам Gate (залезть на стену можно по зеленой колонне). Остается сесть на байк и перепрыгнуть через болото в открытые ворота. Дорога



приведет к реке. Перелетайте через нее и перед вами справа откроется водопад. Здесь пересекаются оба пути, а внизу находится выход с уровня.

Прямо

За комнатой с дырой в полу увидите длинный каменный хребет. Аккуратно съезжайте вниз и слезайте. На платформе через пролет справа лежат патроны, а над ней лаз в стене — S3, гарпуны и Gem. Возвращайтесь к байку и следуйте вверх по склону до комнаты с развилкой. Оба прохода приводят к каменной дороге наверх. Через пару крутых поворотов (на первом повороте можно слезть с

байка и запрыгнуть на дерево, а оттуда — на платформу у дальней стены ущелья, скрытую листвой. Там лежат патроны и поджидает гриф. Ничего особенного — обратно можно с разбегу перепрыгнуть к основанию дерева). Дорога закончится длинным трамплином (в нем есть дыра). Перелетайте через ущелье на другую сторону и возьмите Gem. Спускайтесь вниз по лестнице у левой стены, подстрелите кобру в пещере и возьмите патроны. Возвращайтесь на байк и прыгайте на противоположную сторону ущелья (разгоняться вдоль стены с лестницей). Теперь можно либо спрыгнуть на байке со скалы вниз — дорога приведет к водопаду, либо оставить его здесь и сбегать за секретом — прыгайте по платформам в левой стене. Вскоре два грифа не смогут устоять перед Ларой. Путь дальше преграждают призмавидные склоны — а вы вместо этого прыгайте вперед, на платформу через ущелье и хватайтесь руками. Теперь остается сделать сложный двойной прыжок на скат через ущелье, а с него — сразу же к пещере в углу и ухватиться руками. Внутри S4 — аптечка. Слезать достаточно проблематично — попробуйте прыгнуть обратно на платформу по диагонали.

Выход

Прыгайте по выступам в левой стене ущелья с водопадом (грифы). В кон-



це перепрыгивайте на противоположную сторону ущелья, хватайтесь руками за трещину и ползите в пещеру — S5. Спрыгивайте в воду, выбирайтесь на сушу у водопада и идите сквозь водный поток — вверх по камням, к выходу с уровня.

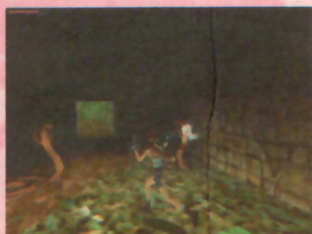
Level 4 Caves of Kalia

Враги: Змеи, очкастый босс из джунглей

Этот уровень является просто небольшим лабиринтом. Исследовать его для прохождения не требуется, тем более, что никаких секретов нет. Лабиринт напичкан змеями, каменюками, ямами и в нем над много ползать. Ваша цель — найти в конце концов квадратную яму над которой плавает Gem — это путь к выходу.

Самый короткий путь к яме с Gem: Бегите налево по проходу. Будет коридор с несколькими лазами справа. На дне ямы за углом лежат спички. Дальше тупик. Залезайте в любой из лазов в коридоре — это система тоннельчиков, которые ведут к дыре в полу в правом дальнем углу. Например, в ближайший к яме со спичками, до нее. Ползите все время прямо и вскоре обнаружите слева дыру, а справа патроны — вы на верном пути. Спускайтесь. Коридор внизу приведет к еще одному лазу. За ним налево (направо тупик). Теперь снова можно распрямиться. На поворотах в коридоре берите три раза правее (слева просто тоннельчик со змеей). Наконец, упретесь в еще одну яму. Спрыгивайте и бегите по коридору направо — он приведет к лазу (тупик), а за лазом будет комната с Gem. Более изощренный путь к этой комнате — если с самого начала уровня ползти вправо, где по склону за Ларой покатится каменюк. Через несколько комнат, ловушек с камнями и змей можно будет отодвинуть кирпич от стены (пол в этом месте слегка приподнят)- он откроет проход, который приведет к цели.

В комнате перепрыгните через яму и схватите Gem. Теперь повисните на краю ямы и прыгайте в темноту. Знакомое шипение? Зажгите спичку. Вауууyy! 4 милые кобры составили Ларе компанию. Пока вы стоите на цветочке в центре они не жалят, но стоит только шевельнуться — и укус гарантирован. Непокусанной Ларе отсюда выбраться все равно не удастся, поэтому просто долго и упорно стреляйте в них, а затем примите аптечку. Когда вы сделаете шаг к рампам — сзади с горки покатится камень — прыгайте по ним из стороны в сторону, пока валун не прокатится. Сразу за рампами еще 6 кобр —

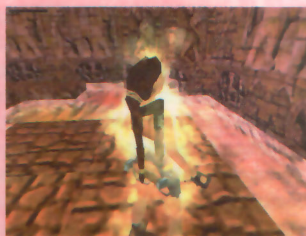


бросьте спичку и расправьтесь с ними по очереди. Поднимайтесь и ползите в проход — за ним аптечка и Gem. Наклонный спуск ведет в комнату с Боссом, вернее, даже не Боссом, а так, подбоссиком, мелочь, в общем. Сохранитесь, затем нанесите ему визит.

Босс довольно медлителен, но знает заклинания Вуду и метко стреляет если просто стоять и ничего не делать. Идеальное место для битвы — дальняя платформа с Grenade Launcher за Боссом.

Битва состоит из нескольких важных правил:

— нельзя дать ему поджечь Лару (ог-





ненные сгустки, которыми он швыряется, могут изжарить Лару даже в воздухе, кроме того, они отлично отскакивают от стен);

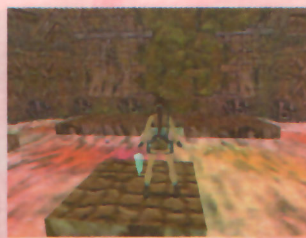
— нельзя падать в воду — она отравлена;

— нужно все время прыгать из стороны в сторону и стрелять (ружьецо, пистолеты);

Несмотря на кажущуюся сложность, победить босса очень просто, достаточно всего лишь нескольких выстрелов. Когда он умрет можно будет



взять гранатомет и гранаты на платформах — гранаты ему не причиняют вреда. Затем в центре комнаты возьмите Infada артефакт и ваше



приключение в Индии завершится.

NEVADA

Level 1. Nevada Desert

Враги: грифы, змеи, охранники

Убейте нескольких грифов. За вто-



рой змеей справа — ракета. Идите в проход за озерцом — он заворачивает направо. В конце толкните камень слева — под ним патроны. Продолжайте двигаться по горной тропе. Прыгайте на среднюю колонну, повисните на ее дальнем крае слева и спускайтесь. Внизу за колючей проволокой и тремя змеями — S1 аптечка, Gem и спички. Выйти можно снова, сдвинув тот же камень.

Горная тропинка приведет Лару к металлической конструкции. Из-за нее вылетит Stealth бомбардировщик — не пугайтесь, бомбить Лару



не будут. Теперь вы над каньоном. Ближайшая задача — залезть внутрь металлического бункера. Прыгайте по горной тропинке вдоль скалы справа. Убейте змею в кустах. В конце прыгните на наклонный скат — стену каньона, повисните на руках, пройдите влево и падайте на плоскую платформу внизу. Прежде чем прыгать на каменную арку через пролет впереди и подниматься к бункеру, зайдите за угол и возьмите большую аптечку. По пути к бункеру убейте еще одну змею. В крыше бункера дыра — падайте в воду.

Когда вылезете из воды, слева будет водопад. Бегите по тропинке от водопада. Через пару выступов нападет гриф, попытается разодрать одежду Лары в клочья и столкнуть в воду. В конце тропинки сохранитесь и с самого высокого места прыгайте через каньон на противоположную сторону (там видны две трещины) и хватайтесь руками. Вся стена — одна большая лестница. Ползите вниз, падайте и хватайтесь, пока ни достигните ниши справа внизу, над водой — S2 патроны. Ныряйте в воду и собирайте патроны по дну, а под водопадом возьмите спички. Вылезти можно слева от него на красную плоскую платформу. Выбирайтесь на тропинку и возвращайтесь к стене-лестнице, только теперь ползите наверх, на платформу. Продолжайте двигаться по тропинке, теперь уже к водопаду, убейте змею в кустах. Не падайте в яму на платформе за кустами — окажетесь в воде. Повисните на руках на уступе здесь же, падайте и хватайтесь за трещину внизу. Идите на руках влево, до платформы, подтягивайтесь, прыгайте к стене, снова подтягивайтесь и делайте сальто назад на платформу выше, с Gem. Бегите к пещере — похоже, кто-то хочет здесь что-то



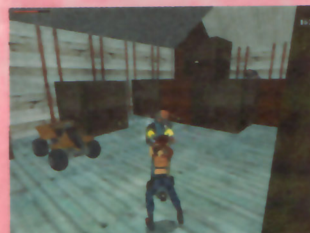
взорвать, но нужен Detonator Key. Возьмите Gem и спички и бегите к краю платформы, к водопаду. Прыгайте через выступ по направлению к следующему плоскому участку в скале, хватайтесь — придется немножко пройти на руках и подтянуться. Прыгайте с разбега на наклонную платформу между водопадами, а с нее — на плоский выступ на другой стороне каньона и берите аптечку. Теперь прыгайте и хватайтесь руками за трещину в стене, затем идите до конца вправо. Когда камера покажет общий вид сцены, вы увидите, что Лара висит над наклонным спуском, отпускайте руки, скользите вниз и делайте сальто назад на платформу за спиной. Прыгайте по выступам вверх по течению реки до пещеры и водяного колеса.

На берегу слева в углу нависшее каменное образование. Ползите под него, залезайте по лестнице вверх и делайте сальто назад — S3 Uzis и патроны. Секрет охраняет змея. Спускайтесь обратно в пещеру с колесом — за следующей каменной колонной змея. На противоположной стороне пещеры виднеется водопад (забираться со стороны правой стены). Если пропрыгать по платформам дальше в этом направлении, то увидите второй водопад — в нем лежит ракета, но это не секрет игры. Слева от змеи есть проход в маленькую комнатку с шахтой лифта. Внизу виден Detonator Key, но взять его пока нельзя. Возвращайтесь к колесу и забирайтесь на него. Наверху бегите вперед по сухому руслу канала. На берегу убейте змею и двух грифов и ныряйте в воду. Внизу справа рычаг, который открывает напротив заслонку с патронами. Плывите в левый край бассейна, до стены, нажмите на рычаг и ныряйте в открывшийся люк в дне между двумя балками. Здесь же дерните за второй рычаг и плывите дальше. Таким образом вы перенаправили воду в шлюзе на водяное колесо. Затем последует третий рычаг, который откроет заслонку впереди, и, наконец, Лара выберется на платформу за двумя водопадами. Нажмите на рубильник в конце коридора — он поднимет лифт с Detonator Key. Вылезайте на берег и бегите за ключом, по пути собирая предметы на дне высохшего русла реки.

Убейте охранника, возьмите ключ и возвращайтесь в пещеру с динамитом. Для этого не потребуется падать в воду — просто прыгайте по платформам в обратном направлении, вдоль левой стороны пещеры и ущелья. Нажимайте рукоять взрывателя. После взрыва покатится каменюк — отпрыгивайте влево. Исследуйте образовавшиеся проломы. Поднимайтесь по левой стене — забирайтесь на плоскую платформу впереди. Далее по периметру обходите скалу и залезайте на другой стороне еще выше, на следующий выступ. Внизу — база. Спускайтесь и бегите вокруг забора, мимо пещеры справа, до самого конца — в стене будет отверстие. Ползите в проход, а когда увидите дырку — прыгайте не вниз, а вверх. Забирайтесь еще выше и ныряйте в воду. Нажмите два рычага: в тоннеле и за колонной — и бегите в пещеру. Внизу, перед входом в желтый бункер расстреляйте двух змей, внутри нажмите на рычаг — какое-то помещение наполнится водой.



Возвращайтесь к базе (забраться наверх можно прыжком в сторону с плоского выступа рядом с наклонным спуском). Бегите снова в проход в стене и теперь в том месте, где дырка, прыгайте вниз. Расстреляйте охрану (осторожно, забор под током!), забирайтесь по лестнице в здание с колоннами, ныряйте в резервуар, в котором теперь есть вода, и выбирайтесь на поверхность здесь же, за стенкой. Прыгайте в открытую створку двери через забор на базу — Лара приземлится на ящике. Расстреляйте охрану (5 человек), садитесь на байк в ангаре и на крыше соседнего здания берите карточку Generator Access Pass. Съезжайте обратно и идите внутрь здания. Одна из дверей внутри открывается карточкой. Нажмите рубильник — отключится подача тока к забору. Открывайте главные ворота базы, садитесь на байк и направляйтесь в пещеру. По каменному трамплину перепрыгивайте через последнее ограждение инсталляции. Уровень закончится — Лара разобьется и будет схвачена.







Level 2. High Security Compound.

Враги: охрана базы, спецназ.

Друзья: заключенные.

У Лары отнимают все вещи. На этом уровне полезно натравливать пленников на охранников — в результате Лара прямо не участвует в стычках. Встаньте на окно и, когда придет охранник, чтобы утихомирить Лару, бегите в коридор и открывайте соседнюю камеру. Заключенный быстро справится с охранником, а вы тем временем сможете выпустить всех остальных и учинить маленький бунт. После этого идите в левую дальнюю камеру (на противоположной стороне помещения). Толкайте ящик в стене — увидите тоннель слева. Ползите в тоннель и увидите второй ящик — толкайте и его. Первый секрет лежит на месте второго ящика. Вот как его достать: толкайте первый ящик (он будет теперь справа) два раза вперед — пока ни увидите тот же тоннель (также увидите дыру в потолке — выход на крышу). Теперь тяните на себя второй ящик два раза, ползите в тоннель и вылезайте с другой стороны. На месте второго ящика — S1 аптечка. Залезайте на крышу и бегите по проходу. Через колючую проволоку можно либо перепрыгнуть, либо пройти шагом (с SHIFT). Нажмите рычаг в конце — откроется люк у Лары за спиной. Залезайте на боковую платформу и спускайтесь оттуда вниз по лестнице — до зеленого тоннеля. В конце проваливайтесь в люк. Можно в первый, можно во второй — вы в центре управления. Охранник вооружен пистолетом, так что дождитесь, когда он повернется спиной и далеко отойдет, а затем нажмите на рычаг в комнате с приборами — откроется дверь в соседнее помещение с камерами, и заключенные быстро расправятся с охранником, а Лара получит карточку Keycard Type A для двери.





За коридором слева дверь в туалет, прямо — желтая столовая с закрытой дверью в дальнем конце. За туалетом дверь в комнату с ящиками. В ее потолке есть две дыры. Двигайте дальний ящик под левую дыру и залезайте наверх. Когда Лара нажмет рычаг за трубой, комната с ящиками наполнится водой, и можно будет доплыть до второй дыры и вылезти наверх. Бегите по коридору до следующей дыры. Внизу — раскаленная кухонная плита. Можно перепрыгнуть через яму, пробежать по длинному открытому проходу, на руках пройти над колючей проволокой, спрыгнуть в дыру в конце, открыть дверь и дернуть за рычаг — конфорки плиты выключатся (возвращаться обратно тем же путем, так как теперь дверь в туалет не открывается — там вода). А можно всего этого не делать и просто спрыгнуть в кухню на горячую плиту и сразу на пол — Лара не успеет поджариться. Выходите в дверь кухни, открывайте правую из двух дверей в коридоре — в столовую. Теперь открывайте левую — за Ларой погонится охранник. Бегите от него спринтом к ближайшим заключенным в центре управления — они с ним разделаются, а Ларе достанется аптечка. Возвращайтесь в комнату, в которой сидел охранник, и нажимайте кнопку на стене — откроется вентиляционная шахта в кухне. За вентиляторами берите Gem, скользите, хватайтесь руками и идите влево. В конце тоннеля забирайтесь по лестнице. Когда откроется люк наверху, вылезайте и бегите вправо по коридору — стоит заключенный. В конце залезайте по



решетке наверх и окажетесь в зеленом коридоре. Подождите, пока охранник пройдет влево, в тупик, и бегите вправо, через площадку, за ящик. Справа проход с лазерными ловушками, поэтому бегите влево и спускайтесь вниз. Откройте камеру с заключенным — он поднимется наверх и убьет охранника, а Ларе достанется Keycard Type B для двери в правой стене площадки. Кнопка внутри отключает лазерные ловушки в проходе. Теперь бегите туда и спускайтесь по лестнице — площадка охраняется. Бегите в левый коридор и



отпирайте первую камеру — два молодца поднимутся и разберутся с охранником. Возьмите у него Yellow Security Pass и используйте у ближайшей двери.

Внутри ангар со Stealth бомбардировщиком. Бегите по проходу. Внизу



вооруженный охранник. Ползите по тоннелю справа, спрыгивайте вниз, в комнату с охранником и дергайте за рубильник, пока тот не пристрелил Лару — откроется дверь. Прыгайте через зловредный лазерный луч, лучше сразу в дверной проем (в моем случае охранник сам стал жертвой луча). В конце коридора спускайтесь на платформу внизу и бегите по тропинке до конца. С этого места можно залезть на крышу, либо прыгнуть в коридор через пролет. Прыгайте в коридор и в конце нажимайте кнопку — радар на крыше отъедет, и под ним откроется отверстие. Внизу вода, но прыгать туда небезопасно — внизу работает вентилятор. Возвращайтесь на тропинку и прыгайте с самого низкого места на пол. В противоположных стенах котлована есть лестница и проход. Поднимайтесь по лестнице и, не привлекая внимания часового (он охраняет второй секрет), бегите вправо. В тоннельчике справа вверху берите второй Yellow Security Pass. Возвращайтесь в котлован и бегите в проход на противоположной стороне. Откройте дверцу: за ней в стене слева тоннельчик, по которому можно проползти к воде в центре, но он пока не нужен. Этим путем можно будет вернуться за секретом. Бегите в противоположный конец, к приборам, и примените Yellow Pass — вентилятор под водой в центре будет отключен. Поднимайтесь по лесенке рядом и прыгайте в воду. Не надо залезать в зеленый тоннельчик — в нем рычаг, который закрывает только что открытую вами дверцу, — вы не сможете вернуться за секретом. Ныряйте в шахту в центре и плывите по подводным коридорам до рычага. После него будет комната. Залезайте на платформу, перепрыгивайте через лазеры в воде и плывите дальше — попадете в грузовой отсек базы. Перелезайте через ящики справа — будет дверца в комнату с пистолетами и Desert Eagle. Наконец-то, у Лары есть оружие! У выхода не заденьте лазеры — заработает пушечка на потолке.

Возвращайтесь тем же путем к выключенному вентилятору и плывите в тоннельчик у самого дна — вы выберетесь в коридорчике с охранником и вскоре увидите дверь, которую заранее оставили открытой. Сбегайте за S2 — Grenade Launcher (карточка для двери у убитого охранника) и возвращайтесь в грузовой отсек. Там бегите вверх по тоннелю и расправьтесь со всеми охранниками и собаками. У одного из них возьмите



Blue Security Pass. В конце тоннеля справа в стене есть лесенка. Поднимайтесь, примените Blue Security, убейте охранника и нажмите кнопки на стене. Появится еще один охранник с собакой и заработает конвейер. Спускайтесь и забегите в открытую дверь на открытой площадке перед воротами — там большая аптечка. Возвращайтесь в грузовой отсек. Залезайте по ящику на платформу с краном наверху и оттуда, цепляясь руками за потолок, идите на платформу с перилами справа (по пути захватите аптечку на противоположном конце помещения). Убейте ох-



ранника наверху и возьмите последний Yellow Pass для ворот внизу. Спускайтесь и открывайте ворота. Убейте двух охранников на складе, на куче ящиков возьмите гранаты.



Прячьтесь в кузове грузовика и Лара отправится на уровень Area 51.

Level 3. Area 51

Враги: охрана базы, спецназ.

Друзья: заключенные.

На этом уровне надо расправляться с охранниками быстро, пока они не включили сигнализацию. Используйте Desert Eagle или MP5 для точной стрельбы.

Возьмите аптечку слева за ящиками и убейте охранника. В конце коридора возьмите MP5, патроны и нажмите рычаг. Нажмите кнопку (но не сигнализации), чтобы открыть проход в стене слева. Внутри аптечка и еще один проход, который ведет к перемещающейся лазерной ловушке — пригнитесь. Слева аптечка, а справа лестница. Пока лазеры в левом конце коридора, бегите спринтом вправо и прыгайте на лестницу. Через проход будет коридор, который напичкан статическими лазерными ловушками. Убейте охранника. В левом конце коридора комната с пленником и аптечкой. Возвращайтесь обратно и ползите под первой ловушкой из лазерных лучей. Затем — в дыру в стене, чтобы не сработала пушечка. В коридоре убейте охранника, а в конце нажимайте рычаг и проваливайтесь в люк. Прячьтесь за колонной справа. За углом часовой с винтовкой с оптическим прицелом. Если он успеет нажать на сигнализацию, то захлопнется дверь с S1 и секрет будет недоступен. Подстрелите часового и двух псов, прыгайте вниз и нажимайте рычаг. Проваливайтесь на платформу еще ниже и убейте еще одного охранника. Теперь слева и справа от вас два открытых тоннельчика. Сползайте в правый за секретом S1 Gem и возвращайтесь в левый. Возьмите патроны и проваливайтесь вниз. Прикончите еще одного охранника.

За углом отоприте камеру с заключенным — он возьмет на себя прибежавшего охранника. В другом конце коридора лазерные ловушки с пушечками, поэтому ползите в тоннельчик в стене, берите аптечку и ружьецо. В коридоре расправьтесь с еще одним спецназовцем и нажмите две кнопочки в разных концах коридора — увидите еще двух охранников в секциях рядом. Бегите в центральную часть коридора и сражайтесь с ними. В левой комнате есть рычаг, открывающий заслонку в правой. Ползите в открытый тоннельчик и в конце бегите прямо на зеленую лазерную ловушку. Убейте прибежавшего охранника и бегите дальше по коридору. На развилке выберите правый коридор и в конце застрелите спецназовца в шахте с ракетой. Возьмите у убитого Code Clearance Disk, возвращайтесь к развилке и бегите в левую комнату — сборочный цех. Внизу не задевайте два пересекающихся лазерных луча. Вставьте диск в агрегат в правом углу, и кран поднимет корпус ракеты. Теперь отсюда можно допрыгнуть до лестницы между двумя желтыми ракетами. Поднимайтесь наверх и убейте снайпера. Возьмите у него Hangar Access



Key (при прыжке следите за тем, чтобы Лара не задевала головой за потолок). Теперь спускайтесь на платформу рядом с краном, расстреляйте вентиляционную решетку и в кон-

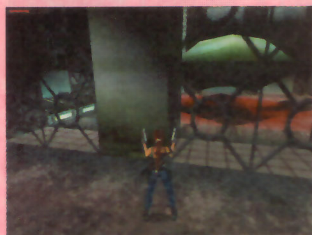


це коридора спускайтесь по лестнице — S2, Gem.

Возвращайтесь в шахту с ракетой и бегите по коридору внизу. Не прыгайте в яму в полу — она ведет к пульту запуска. В конце коридора используйте Hangar Key. Убейте охранника, аккуратно спрыгивайте с платформы (рельс под током). Забирайтесь по лестнице в диспетчерскую в дальнем конце коридора. Нажмите кнопку, и приедет поезд. Ползите под рельсом и забирайтесь по лестнице в стене напротив перрона — патроны. Прыгайте оттуда на крышу поезда, а с крыши — в проход наверху. За несколькими решетками будет пара проваливающихся люков-ловушек. За ними — движущиеся лазеры. Пройдите над люками, уцепившись руками за потолок, и спрыгните на пол уже за ними, когда движущиеся лазеры будут в другом конце. Спус-



кайтесь, прыгайте через рельс на платформу и убейте охранника. Далее подстрелите снайпера. Слева увидите ангар с НЛО (но порулить не



дадут). Бегите по коридору, перепрыгивая через три лазерных луча. Перелезайте через ящики в следующий коридор и убейте охранника. Коридоры слева и справа — тупики. Впереди двойные ворота, каждая створка которых открывается на время соответствующей кнопкой на стене на боковых платформах. Залезть на платформы можно с белых приборов в центре. При первом нажатии каждой из кнопок — из соответствующего тоннеля появляется снайпер. Сначала разберитесь с обоими, а затем займитесь дверьми. Первая створка открывается правой



кнопкой (если стоять лицом к стене с кнопками), вторая — левой. Первая створка остается открытой больше времени, чем вторая, из чего делаем вывод, что сначала надо нажимать правую кнопку, затем быстро спрыгивать на белые приборы в центре, залезать на противоположную платформу и нажимать левую. После этого сальто через перила назад и спринтом к открытым воротам. За воротами убейте еще одного снайпера и включите рычаги. Нажмите два рычага справа и второй слева — ворота в ангар с НЛО откроются.

Возвращайтесь к НЛО старым путем (дверка откроется). Нажмите на кнопочку у лестницы — откроет заслонку наверху — и забирайтесь наверх. Делайте сальто назад с лестницы на платформу. Становитесь на левую балку, разбегайтесь и прыгайте на соседнюю слева — Лара начнет скользить — снова прыгайте и окажетесь на мостике внизу, над тарелкой. Прыгайте на НЛО и берите Launch Code Pass. Возвращайтесь к той дыре в коридоре, сразу за шахтой с ракетой, которая ведет к пульту запуска. Спускайтесь, дергайте за рычаг и вставляйте Launch Pass в считывающее устройство. После этого кнопка рядом станет доступной. Нажимайте ее — ракета начнет подниматься и, чтобы Лару не изжарило струей, делайте прыжок влево, разворот на 180 и бегите спринтом по коридору, подальше от шахты и от



пламени. Затем возвращайтесь в саму шахту и поднимайтесь на самый верх (по пути возьмите аптечку на соседней платформе). Убейте охранника и откройте дверь. Осторожно, лазерная ловушка! В конце убейте охранника и снайпера на вышке на открытой площадке. В подвале здания убейте еще одного снайпера и возьмите у него UFO Key для НЛО. Тут же нажмите на кнопочку на стене и падайте в люк на площадке. Осторожно, снова лазерные ловушки. Прыгайте на лестницу и ползите вниз — Лара окажется уже за тоннелем метро. Возвращайтесь к НЛО. Бегите в проход за НЛО и вставляйте UFO Key в устройство — откроется дверка в аквариум с двумя касатками и Gem (это последний секрет уровня, но вход в него в другом месте), а также люк под НЛО, через который туда можно будет залезть. Возьмите патроны и спички и иссле-



дуйте комнату с препарированным пришельцем рядом, возьмите Gem.

Перед тем как забираться в тарелку, снова залезайте по лестнице на платформы наверху и прыгайте по балкам вдоль периметра, против часовой стрелки — они все не скользят. С последней нескользящей балки в дальнем левом углу, внизу, увидите открытую дверку — вход в коридор, ведущий к аквариуму S3 — прыгайте. В нем комбинированная лазерная ловушка. На обратном пу-



ти спрыгивайте на пол и возвращайтесь к НЛО — тарелка состоит из трех ярусов. Наверху убейте трех спецназовцев и возьмите второй кусок метеорита с приборной доски в цен-



тре — на этом приключения Лары в Неваде заканчиваются.

SOUTH PACIFIC
Level 1 Coastal Village.

Враги: туземцы, крокодилы.

На этом уровне есть два пути в деревню туземцев. Всего здесь четыре секрета, из которых достаточно собрать 3, но можно и все четыре, об этом ниже.

Для начала сплавайте направо, в лагуну. На камне на дне лежит Smuggler's Key. Возвращайтесь и плывите дальше, к водопаду. Слева, на каменном выступе в воде, лежит аптечка. Отсюда прыгайте на косой утес напротив, над самой водой, хватайтесь руками и идите вправо, до плоской платформы. Подтягивайтесь и прыгайте обычным прыжком на следующую плоскую платформу. На следующей — S1, патроны. Вылезайте на песчаный берег и в шалаше открывайте люк в полу Smuggler's Key. Теперь нужно выбрать один из путей. Первый — на берегу справа спуск за скалой, второй — открытый ключом люк в полу хижины.

ПЕРВЫЙ ПУТЬ

Скользите вниз под скалу (вернуться уже нельзя). За кустами туземец. Прыгайте с берега и хватайтесь за колонну в болоте — сработает ловушка с дротиками, но пока Лара не стоит в центре они не причинят ей вреда. Справа на платформе возьмите аптечку и прыгайте обратно на колонну, а с нее — на берег. На берегу Лару поджидает еще один туземец. Заберитесь на дерево по его корням — зеленый выступ слева (от корней прыгать не через проход а забираться по каменной стене слева). На ветке в противоположном от болота направлении найдете патроны. Бегите по ветке к водопаду. На другом конце прыгайте и возьмите



Serpent Stone 1. Здесь же, в нише в стене лежит S2, патроны. Скользите вниз и спрыгивайте. Перед вами гигантский водопад. Прыгайте вниз по выступам и возьмите Gem, затем по платформам прыгайте к водопаду (падать не рекомендуется) и в проход за водным потоком. Здесь лежит Serpent Stone 2. Становитесь на платформу между водопадами (она не скользит) и с нее прыгайте и забирайтесь по лестнице. Вторая лестница приведет на другую сторону водопада. Прыгайте по каменным выступам и убейте туземца, охраняющего проход в скале со слотами для трех Serpent Stone. Оттуда прыгайте на следующую платформу и на площадке над водопадом берите Serpent Stone 3, сразу за факелом. Возвра-



щайтесь обратно к проходу со слотами — откроется вход в деревню.

ВТОРОЙ ПУТЬ

Падайте в открытый люк в полу, берите Gem и ползите по коридору — сработает ловушка. Увидите пещеру с водой. Внизу в воде маааленькие крокодильчики. Забирайтесь по платформам к факелу, цепляйтесь руками за потолок и идите на другой конец пещеры — там убейте туземца-снайпера. Можно взять патроны в нише наверху. Прыгайте на соседнюю зеленую платформу, цепляйтесь руками за потолок, и идите к платформе с убитым туземцем. На другом конце прыгайте через пролет и скользите вниз, в конце снова прыгайте, чтобы не попасть в воду. Перепрыгивайте через шипы на лестницу, поднимайтесь к нише с трещиной, берите аптечку и убивайте второго туземца. По трещине идите на руках влево и прыгайте на платформу с Gem и вторым убитым. Бегите и падайте на платформу внизу и хватайтесь руками за трещину. За углом увидите последнюю платформу — Лара окажется на веревочном мостике (недалеко от выступа в болоте). Справа есть две колонны в скале: одна низкая, под мостиком, а другая — высокая, над ним. Заби-

райтесь на более высокую из них и через пару прыжков, за углом, найдете S3, патроны. Возвращайтесь на мостик и бегите в пещеру на другой стороне (По нижней же колонне можно затем спуститься в долину и двигаться по ПЕРВОМУ пути). Справа в коридорчике убейте туземца, затем нагнитесь и проползите под диском в проходе слева — окажетесь в большой комнате, напичканной дротиками. Справа на стене за углом отключите рычагом ловушки с дротиками и шипами. Далее можно либо взять Gem на другом берегу, спрыгнуть в дыру в полу и оказаться в деревне, либо вернуться к веревочному мосту, спуститься в долину и добраться до деревни первым путем, чтобы подсобрать еще секретов.

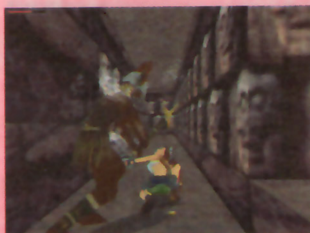
ДЕРЕВНЯ

Как войдете, убейте аборигена на платформе. Слева в темной нише аптечка. Убейте еще двоих внизу и возьмите Gem в углу за второй хижиной. В одной из хижин найдете ап-

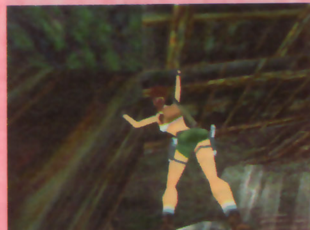


течку, но пол вокруг нее — смертоносное болото — надо прыгать. В другой — ракету. С поляны начинаются две тропинки: левая (от водопада) и правая (в дальнем конце поляны, за угловой хижиной). Бегите по левой тропинке — за камнем прячется абориген-снайпер и стреляет отравленными дротиками. Убейте еще одного туземца у дерева и увидите огромное болото. Слева за каменным выступом стоит абориген и охраняет колесико-рычаг. Убейте его и поверните колесо — откроется тропинка с поляны направо. По пути туда убейте еще нескольких туземцев и возьмите патроны над решеткой-проходом, закрывшей шипы внизу.

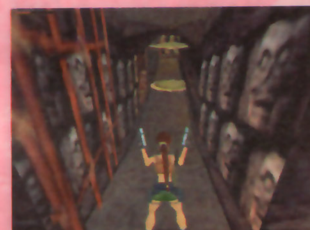
Теперь туземцы прячутся между хижинами, пытаясь напасть на Лару неожиданно. На платформе рядом патроны. За хижинами есть пещера в скале справа. Возьмите S4 внутри и подстрелите появившегося туземца. Здесь повсюду снайперы, стреляющие ядовитыми дротиками. Поверните колесико в шалаше на возвышении, затем забирайтесь по лесенке в домик на дереве — откроется дверка — прыгайте через окно домика по диагонали (или двойным прыжком через покатую крышу хижины) на платформу из бамбука в стене.



Поднимайтесь в проход и убейте туземца. Слева огненные ловушки в полу, поэтому бегите в другой конец коридора и из окна прыгайте к крышам шалашей. На дальней крыше возьмите гарпуны, цепляйтесь за потолок (осторожно, в крыше хижины дыра) и идите на руках через поляну до конца. Спрыгивайте и залезайте в



домик впереди, внутри — переключатель. Он поднимает решетку в проходе над огненными ловушками. Расстреляйте туземца и возвращайтесь в коридор с ловушками. Перепрыгивайте огонь и в конце нажимайте кнопку — откроются боковые дверцы и появится еще один туземец. Бегите спринтом мимо вращающихся дисков-лезвий и пово-



рачивайте колесико — откроется дверка и вы окажетесь на первой поляне с хижинами. Теперь люк под водой у водопада открыт — ныряйте и плывите по низу. Здесь водится огромный крокодил, так что имеет



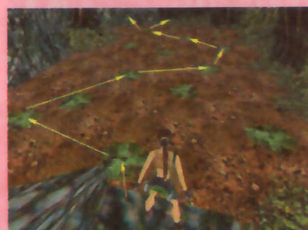
смысл побыстрее выбираться на берег. Тоннель ведет к последней хижине через пролет — выходу с уровня. Обреченный на смерть одноногий путник расскажет о крушении самолета и даст Ларе карту болота.

Level 2 Crash Site.

Враги: рапторы, мелкие рапторы, пираньи, T-Rex.

Друзья: Солдаты (до тех пор пока не выстрелить в одного из них).

Спрыгивайте вниз — вы снова в той части предыдущего уровня, где все пространство впереди занимает огромное болото. Прыгайте с разбега только по определенным зеленым кочкам (не все кочки выдерживают



вес Лары) — утонуть очень легко. Можно взглянуть на карту путника, но она весьма условна. Перед тем как делать последний прыжок из болота загляните в угловую нишу в скале слева и возьмите S1. Прыгайте на берег.

Туман в долине скрывает плотоядного раптора. Они довольно медлительны. Забирайтесь на камни и спрыгивайте в дыру — второй раптор атакует слева. Бегите вокруг самолета вправо до большого дерева. Темный проход за деревом ведет в ловушку с мелкими желторотыми рапторятами. Возьмите патроны и



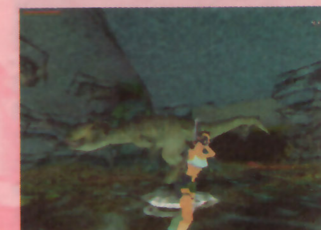
дерните пару рычагов — снова откроется калитка ловушки и можно будет вернуться. Хищников становится все больше и больше. У водопада двое содат приканчивают раптора — осторожно помогите им. Бе-



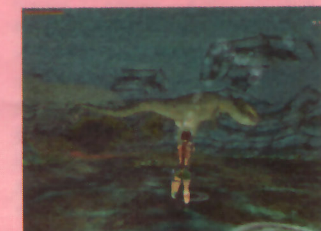
гите в тоннель справа от водопада и в конце зажгите спичку — увидите проход. Он ведет к речке с водопадом и двумя солдатами. Забирайтесь на камень и ползите вверх по зеленой лестнице — с нее сальто назад и еще раз прыжок, как только Лара начнет скользить. Хватайтесь за ветку и расстреливайте разгуливающего по ней раптора, прижавшись спиной к дереву, чтобы он не столкнул Лару. Бегите к правому концу ветки и подстрелите связанного и подвешенного на веревке над речкой раптора (используйте камеру INS для прицеливания). Он упадет в воду и послужит отличным ужином для пираний. Используя выступы в скале, поднимайтесь на ветку выше, подстрелите еще одного раптора вдалеке и прыгайте по диагонали на самую высокую ветку с S2, патроны. Теперь можно спокойно прыгать в воду, не беспокоясь о пираньях, и нажимать на рычаг.

Вылезайте на противоположном берегу и подстрелите недовольного раптора. Бегите в темную пещеру и убейте еще одного. Теперь дергайте за три рычага — каждый раз будет появляться по свежему раптору — откроется решетка в потолке. Встаньте на край камня, прыгайте, хватайтесь и подтягивайтесь. Как только возьмете ключ у мертвого лейтенанта Tuckerman's Key появится еще один хищник. Прыгайте вниз и возвращайтесь к речке. Игнорируйте гнилой мостик и выбирайтесь на другой берег у водопада.

Возвращайтесь к месту крушения самолета и бегите чуть дальше по проходу, туда, где вы уже были — в углу сразу за зеленым холмом есть яма в земле, которая ведет на большую поляну с солдатом. Подстрелите пару внезапно напавших на Лару рептилий или даруйте им жизнь, чтобы они помогли вам в борьбе с тираннозавром (просто вернитесь на платформу и спланируйте всю операцию). В нижней части долины подстрелите четырех желторотых. По левой стороне стены пещеры будет два рычага, закрытых решетками. Бегите в глубину, к гнезду тираннозавра и хватайте Commander Bishop's Key — Чайный Rex не заставит себя долго ждать. Бегите к пер-



вой нише с рычагом (решетка открыта), нажимайте его и оттуда же расстреливайте неповоротливого гиганта, который не может просунуть к вам пасть. Или займитесь другим рычагом, пока он отвлекся на более крупную добычу. Когда будет нажат второй рычаг откроется проход об-



ратно в верхнюю часть долины рядом с первым рычагом, но через него внутрь одновременно ворвутся все выжившие рапторы + 1. Лара может не беспокоиться — они постараются в первую очередь завалить тираннозавра. Поднимайтесь в верхнюю часть долины. Перед тем как покидать поле битвы, заберитесь на ветку дерева с уступа на противоположной стене. Подтягивайтесь и берите аптечку, а на соседней ветке — S3, спички. Бегите назад к разбитому самолету.

Возвращайтесь к тупику, откуда вылез второй раптор на уровне и когда вы впервые увидели корпус самолета. Поднимайтесь на колонну рядом, оттуда на дерево. Цепляйтесь руками за ветку-потолок и идите к стволу. За углом лестница на платформу выше — оттуда видна кабина самолета и люк на крыше. Но он пока еще



так далеко! Снова цепляйтесь за потолок и отпускайте руки как только камера покажет панорамный вид, но не позже. Ползите вниз по стене рядом и когда Лара будет висеть только на руках продолжайте двигаться влево по карнизу и подтягивайтесь на выступ. Ползите в маленькую пещерку и, уцепившись за потолок, идите к отверстию в стене. Перед вами пещера с тремя рычагами и Gem. Первый рычаг играет роль своеобразной «стрелки» переключающей красные решетки в потолке для того, чтобы Лара могла идти в одном из направлений — он находится на платформе внизу, за углом. Нажмите его и идите на руках до стены с нишей со вторым рычагом. Отпускайте руки и сразу хватайтесь — по стене можно ползти. Сползайте и подтягивайтесь в нишу и дергайте второй рычаг — он открывает путь к третьему. Прыгайте на платформу с Gem, а с нее — на платформу с первым рычагом и снова дергайте его. Теперь идите, цепляясь руками за потолок, по второму пути до тупика. Отпускайте руки, снова хватайтесь за стену и спускайтесь вниз. Делайте сальто назад со стены на платформу за спиной с третьим рычагом. Дергайте за рычаг, прыгайте обратно на стену и поднимайтесь до открывшейся решетки. Отсюда можно по диагонали обычным прыжком допрыгнуть до наклонной платформы под вторым рычагом. Хватайтесь и идите направо на руках. Делайте сальто назад, снова на центральную колонну (ориентир: она как раз напротив ниши со вторым рычагом, только за спиной Лары). Теперь идите на руках по потолку тем же путем до прохода в стене — он приведет к фюзеляжу самолета.

Прыгайте в люк. Внутри убейте раптора и включите бортовые системы



имеющимися ключами. Спускайтесь в грузовой отсек и нажмите на рычаг, чтобы выдвинулась пушечка. Довольно долго стреляйте по рапторам, которые будут появляться из трех черных тоннелей на поляне. Пушечкой можно пробить кирпичную

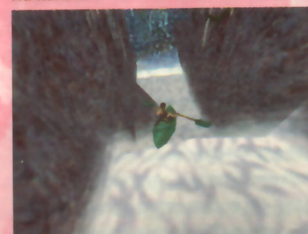


кладку в угловых стенах напротив водопада. Там аптечка, Gem и выход с уровня. Воспользуйтесь ими когда все стихнет.

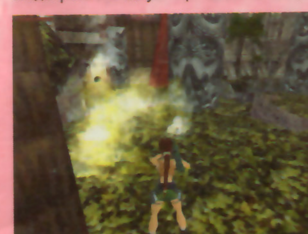
Level 3 Madubu Gorge

Враги: крокодилы, пираньи, летучие мыши, броненосцы.

На этом уровне предстоит поплавать на каяке.



Уворачивайтесь от летучих мышей и подстрелите двух броненосцев (на



дереве и у спуска к реке). Слезайте по выступам и прыгайте на большую колонну в центре течения. Теперь можно прыгать дальше и хвататься. Идите на руках вправо и нажмите кнопку — откроется люк в пещеру с водой в комнате в начале уровня, в которую можно забраться подтянувшись в люк в потолке там, откуда вылетели летучие мыши. Теперь можно сделать сальто назад обратно на колонну в центре, вернуться к люку и взять патроны (пока не садитесь в каяк — иначе пропустите секреты), либо идти на руках влево. Падайте и хватайтесь за платформу внизу. За углом еще один рычаг, который откроет заслонку. По потолку на руках переходите на другую сторону ущелья над водой. Двигайтесь вдоль берега, прыгайте по платформам и хватайтесь руками за выступы. В стене увидите вход в пещеру. Дверь внутри заперта. Внизу повисните и спрыгивайте вниз, делайте сальто назад над шипами (обратите внимание на то, что по стенам здесь можно ползти — так можно вернуться к запертой двери). Проход в стене справа ведет к Gem. Проход прямо заканчивается калиткой и кнопкой, которая отпирает запертую дверь в начале. Сбегайте за Gem — он за веревочным мостиком, на зеленой платформе. По пути подстрелите броненосца с ядовитым дыханием. На обратном пути увидите еще одного ядовитого зверюгу.

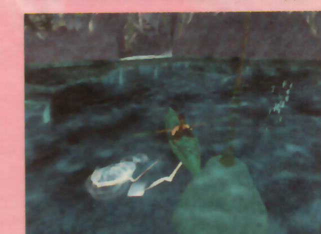
Возвращайтесь в пещеру, нажимайте кнопку и возвращайтесь к открывшейся двери. За дверью прыгайте в проход слева в водопаде. Внутри — S1, внизу найдете патроны и зверюгу. Поднимайтесь обратно на водопад и идите по потолку к отверстию в стене. Скользите вниз, прыгайте и вовремя хватайтесь за край платформы (можно изжариться). Бегите и прыгайте ЧЕРЕЗ среднюю колонну (Gem берется на лету, иначе, Лара загорится) и хватайтесь за третью колонну. Прыгайте с разбега на выступ. Забирайтесь наверх (слева аптечка) и двигайтесь вправо. Проползите под дротиками и скользите вниз. Цепляясь руками за потолок, идите за Gem и тем же путем переходите над водой на другую сторону пещеры, к отверстию в стене. Лара окажется у другого водопада.

Сначала запомните колонну внизу (этим путем вы вернетесь) и маленький деревянный мостик в стене скалы впереди, расположенный высоко над водой (там второй секрет). Прыгайте на стену и ползите вверх. Впереди — вход в пещеру, но сначала сбегайте за секретом. Встаньте спиной к наклонной платформе справа, делайте сальто назад, скользите и хватайтесь руками за внешний край, ползите вправо и спрыгивайте на мостик — S2. Прыгать обратно нужно будет отсюда с разбега на ту самую колонну на другой стороне водопада (при этом важно целиться чуть левее нависающего уступа скалы, чтобы Лара не задела его головой — это реально сделать). Теперь прыгайте через второй горный поток к большому шалашу, берите внутри аптечку и ракету, возвращайтесь к мостику и оттуда — ко входу в пещеру наверху. Внутри увидите второй Каяк и двух крокодилов. Убейте зубастых и ныряйте к рычагу, который откроет дверцу — выход из пещеры. Забирайтесь на каяк — поплаваем.

Плавите к водопадам направо и берите Gem слева (течение очень сильное и, возможно, у Лары этого не получится). Возвращайтесь обратно и плывите до следующего водопада. Держитесь правой стороны, чтобы



не пораниться об утес и не задеть красный канат слева — упадут каменные сосульки. Внизу течение начинает нести лодку вправо — на резаки. Плывите в противоположную сторону, к зеленому канату в нише — резаки выключатся. За следующим водопадом бешенно гребите против течения в пещеру справа, иначе Лара погибнет. Внутри продолжайте грести назад и плывите в правый тоннель. Внизу — быстрина с канатами, по которым срабатывают подводные шипы. Перед каждым канатом долго гребите назад и вообще старайтесь плыть как можно медленнее — пройдете быстрину зигзагом. Если в конце вы окажетесь в правом тоннеле, то вас ожидают еще несколько шипов и каяк вынесет в пещеру с каменной затычкой. Если в левом — то все будет гораздо спокойнее, вы найдете Gem и окажетесь у стоков всех водопадов. Оттуда поднимайтесь против течения в пещеру с затычкой. Основная задача уровня — поднять лебедкой затычку и нырнуть в образовавшийся водоворот. В пещере есть тоннель — плывите против течения и за углом берите Gem в пещерке под большим водопадом — S3. На берегу также



лежит аптечка, но ее можно будет взять позже.

Возвращайтесь в пещеру с затычкой и плывите вверх против течения водопада с зеленоватым свечением — за ним будет причал. Внизу увидите крокодила. Вылезайте из каяка и сразу же из воды на берег. Убейте появившегося броненосца, а затем и крокодила. За факелом вход в пещеру с затычкой. Цепляйтесь за потолок и долго идите на руках. Надо пройти две огненные ловушки, за-

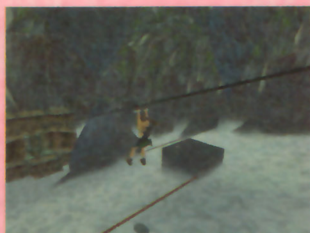


тем можно спрыгнуть на платформу у стены. Прыгайте с нее на платформу на другой стороне, берите Rocket Launcher и забирайтесь в тоннель наверху — он приведет к водопаду, где вы только что нашли третий секрет. Берите аптечку, забирайтесь по стене на платформу наверху и оттуда идите, уцепившись руками за потолок, на другую сторону. За огнен-



ной ловушкой (пролетят летучие мыши) поверните налево и спрыгивайте на берег. Возьмите спички, патроны в пещере и переходите на руках по потолку на противоположный берег водного потока.

Бегите к водопаду — увидите две платформы в воде и множество шипов. Прыгайте на плоскую платформу, а с нее — на стену, цепляйтесь и залезайте по стене на водопад вверх влево. Спрыгивайте и забирайтесь в тоннельчик справа. Пригнитесь под парой каменюков, затем спринтом бегите по мостику и в конце делайте прыжок вбок влево. Перепрыгните через костры и пригнитесь под последним каменюком. Теперь Лара окажется в той самой пещере с шипами, которую она уже преодолела на каяке до этого. Прыгайте на ближайшую платформу, затем перелезайте по стене на следующую, ползите в тоннель — окажетесь чуть ниже по течению. прыгайте по выступам в воде до камня с канатной дорогой и съезжайте вниз. Спрыгивайте до дыры, чтобы не повредить Лару. Спускайтесь в шахту — вы как раз над за-



тычкой. Карабкайтесь по стене-лестнице, убейте броненосца справа и нажмите рычаг слева — заработает гигантская лебедка и затычка поднимется. Бегите по проходу прямо (еще один броненосец) и окажетесь у своего каяка. Плывите к образовавшемуся водовороту и падайте в него по мягкой траектории. Вылезайте у платформы и скорее выбирайтесь из воды — внизу крокодил. Под платформой есть подводный рычаг, который открывает выход — при этом появляются еще два голодных крокодила. Чем только их тут кормят? Вылезайте на берег и бегите в открывшуюся дверь — выход с уровня.

Level 4 Temple of Puna.

Враги: туземцы, Puna.

Вы начинаете в центральном тоннеле. Запертая решетка слева ведет к боссу, проход прямо — к огромному каменюку. В тоннеле справа на ступеньках Лару поджидают туземцы-снайперы. Расправляйтесь с ними и



поднимайтесь по лестнице. Ползите в проход наверху. По комнате катаются острые диски. Для того, что-



бы открылась дверь напротив, нужно нажать четыре кнопки в боковых стенах комнаты. Пока диски в одной стороне комнаты бегите в противоположную и становитесь вплотную к стене. Секрет в том, что нужно всегда пережидать диски не на одной прямой с кнопкой, а на одной прямой с границей камня с кнопкой и каменной кладки стены (это два шага вбок от кнопки) — тогда диски никогда не убьют Лару. Делайте все стоя лицом к стене и не поворачивайтесь. От кнопки к кнопке перемещайтесь боковыми прыжками. Когда нажаты все кнопки на одной стене бегите по прямой по описанному выше правилу прямо на диски, прыгайте между ними через их боковые оси и далее к противоположной стене. Когда дверь откроется примените спринт.

Падайте вниз — начнет опускаться шипатый потолок. Выдвиньте камень из левой стены — это остановит потолок на пол-пути. Нажмите три рычага и дверь откроется. Внизу огромный тоннель с гигантским каменюком. Берите аптечку, бегите к рычагу и нажимайте его. Каменюк покатится не сразу, а когда Лара приблизится к выделяющемуся камню в полу коридора. Бегите сприн-



том с этой точки в арку и в следующем тоннеле делайте резкий поворот направо — покатится второй каменюк. По пути хватайте Gem и бегите скорее до конца коридора во вторую арку — пол по бокам тоннеля начнет осыпаться. Если все сделать спринтом, то получится. Вы снова в основном коридоре в начале уровня — Лару поджидают туземцы. Один справа и двое в тоннеле со ступеньками. Решетка к боссу открыта, но для начала сбегаем за секретом. В тоннель с туземцами поднимайтесь по ступенькам — в правой стене, вверху в углу, увидите черное отверстие. Прыгайте на эту стену с верхних ступенек и хватайтесь руками за линию — границу текстуры с орнаментом. Затем идите на руках до отверстия и подтягивайтесь. Внутри — S1 — единственный на этом уровне, аптечка, спички и несколько разных патронов.

Возвращайтесь и спускайтесь к боссу Puna. Он восседает на троне на круглой арене. По бокам арены две аптечки. Задача Лары постоянно прыгать из стороны в сторону, стреляя и уворачиваясь от его смертельных



энергетических разрядов, и при этом не падать с арены. Puna ленив и никогда не поднимается со своего трона, но стреляет довольно метко. Он



оживет как только Лара поднимется на вторую ступеньку трона — сальто назад и начинайте прыжки из стороны в сторону. Puna может материа-



лизовывать кого-либо из своих слуг туземцев. Если это происходит, то займитесь сначала ими — сам Puna в это время бездействует. Очень эффективен Desert Eagle. Когда Puna разложится на молекулы возь-



мите третий кусок метеорита и уровень закончится.

LONDON

Level 1 Thames Wharf

Враги: вороны, охранники, крысы.

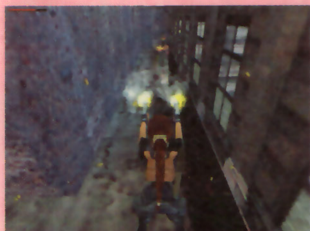
Справа от Лары покатая крыша. Разбегайтесь по длинному металлическому мостику и перепрыгивайте через нее. В конце прохода возьмите Gem и патроны. Теперь, используя камень, залезайте на соседнюю крышу (она не скользит). Прыгайте на желтый кран и бегите по стреле до проломов в ограждении по бокам. Отсюда можно допрыгнуть до обеих каменных платформ у стены: до высокой (путь назад на крышу) и до низкой. Прыгайте на нижнюю платформу и на покатую крышу внизу. Бегите к стене и приземлитесь как раз за проволокой, не поранившись. Проход приведет к двум крысам и S1 — ракета и аптечка. Обратно идите шагом, подтягивайтесь на колонну, оттуда — вверх по лестнице на нижнюю из платформ, на противовес крана и, наконец, забирайтесь на стрелу. Оттуда прыгайте на высокую платформу и возвращайтесь на крышу. С той крыши, откуда Лара прыгала на кран, делайте сальто назад через покатую крышу рядом и хватайтесь руками, когда заскользи-

те. Спрыгивайте на железную платформу — окажетесь в начале уровня. Делайте шаг назад с платформы вдоль стены и падайте на спуск, снова прыгайте и хватайтесь за край — вы у рычага, который поднимает зеленую заслонку через пролет (нападет ворона). Прыгайте с разбега на платформу с аптечкой вдалеке.



Скользите, повисните, и подтягивайтесь на зеленую заслонку (рычаг на стене также управляет заслонкой) и бегите внутрь.

Прыгайте простым прыгом на соседнюю платформу. Часть пола впереди гнилая. Разбегайтесь по диагонали и летите через пролет к дальней части комнаты под потолком с двумя крысами. Бегите по проходу и убейте охранника за углом. Возьми-



те Flue Room Key и возвращайтесь на платформу. Повисните на руках справа, падайте, снова хватайтесь и подтягивайтесь на платформу внизу. Кнопка открывает еще одну зеленую заслонку — выход из комнаты. Хватайтесь за трещину в стене и идите на руках к заслонке, либо спрыгивайте на платформу ниже, берите гарпуны в нише и оттуда прыгайте на выступ. На выходе из комнаты дерните рычаг, чтобы первая заслонка снова опустилась, повисните и спрыгивайте на платформу ниже. В стене перед вами несколько ниш. В двух правых лежат патроны. Последняя из них — S2. Добраться туда можно на руках, уцепившись за невидимый карниз, после того, как вы убьете ворону. Возвращайтесь на платформу и залезайте в одну из ниш слева — тоннель. На другом конце нажмите кнопку и возвращайтесь (она откроет стеклянный колпак над кнопкой, перемещающей подьемник для маляров). Прыгайте вниз на спуск и во двор. Подстрелите ворону, снайпера и возьмите Gem и патроны за камнями. По камням забирайтесь к лестнице и возвращайтесь в начало уровня.

Снова нажимайте рычаг, поднимающий зеленую заслонку и прыгайте на платформу над ней, где раньше лежала аптечка. Хватайтесь за трещину и идите до угла здания вправо. Поднимайтесь на крышу и бегите в проход (на развилке — направо в арку, к этому месту еще нужно будет вернуться) Прыгайте на другую сторону дома (слева внизу будет знакомый подьемник. За углом возьмите аптечку и подстрелите ворону. Нажмите кнопку под стеклом (просто так она не нажимается, видимо, из-за бага). Для этого надо встать вплотную к стене и прыгнуть. Когда Лара приземлится ее рука окажется под стеклянным колпаком и кнопку можно будет нажать.

Подьемник переместится на этаж выше — прыгайте на него. Уже в



воздухе «хватайтесь», чтобы Лара не ударилась. Подстрелите ворону, забирайтесь в нишу с дверью и примените Flue Room Key.

Внутри хватайте Gem и нажимайте кнопку, которая откроет заслонку. На обратном пути — огненные ловушки. Появится заблудшая ворона, которую не берет даже огонь. Возвращайтесь на подьемник и спрыгивайте с него на знакомую тропинку внизу. Обратно к развилке на крыше, но теперь бегите верхним путем. Перед тем как прыгать вниз, залезайте на крышу впереди, за дырой — она не скользит. Слева внизу на балкончике лежит S3, ракета. Теперь забирайтесь обратно и спрыгивайте вниз — заслонка в конце коридора открыта и можно перенестись в проход в стене напротив. Возьмите Gem и убейте двух крыс. Прыгайте вниз и убейте охранника.

Вы в Water Control Room. Проход ведет к двум резервуарам. Нажмите на рычаг — дальний наполнится водой. Ныряйте туда, берите аптечку, патроны и нажимайте на подводный рубильник, который открывает люк во втором резервуаре. Бегите обратно в Control Room и снова дергайте за рычаг — уровень воды в ближнем резервуаре упадет и вентиляторы в тоннеле за люком будут вращаться значительно медленнее. За вентиляторами будет проход с охранником. Возьмите патроны, подстрелите двух крыс и ползите в тоннель. Прыгайте на лестницу и спускайтесь. Вы окажетесь в пустом очистительном помещении. Выдвиньте арматурный кирпич из стены и оттащите его почти до щитка в противоположной нише — робот-очиститель в конце концов разобьет электрощиток. В дальнем конце комнаты найдете Gem. Поднимайтесь в открывшийся люк обратно в Control Room — теперь откроется колпак над одной из кнопок и можно будет ее нажать.

Снова дерните рычаг, чтобы наполнился дальний резервуар и плывите в красный коридор слева. Переплывите еще один резервуар, убейте охранника и нажмите еще одну кнопку — откроется колпак над второй кнопкой в Control Room. На обратном пути резервуар осушится — его можно будет перейти на руках по потолку. Сбегайте ко второй кнопке в Control Room и возвращайтесь к резервуару — он снова будет наполнен (по пути подстрелите крысу, охранника и возьмите Gem). Плывите в открывшийся люк на дне и берите гарпуны. Тоннель приведет в комнату с колоннами. Поищите за ними



аптечки и патроны и вылезайте в проход — здесь ждет охранник и Gem. Поднимайтесь по лестнице, аккуратно идите по колючей проволоке и прыгайте на платформу крана, а оттуда — на ближайшую крышу (тоже с колючей проволокой). Прыгайте по черепице наверх — слева будет собор. Двое охранников защищают собор и два последних секрета уровня от непрошенных гостей. Тяните на себя камень из основания колонны в центре и забирайтесь по нему на правую крышу — она не скользит. Возьмите аптечку в яме, с разбега прыгайте на соседнюю, скользящую, крышу через проход и





берите S4 — Cathedral Key (он понадобится на секретном уровне в конце всей игры). Теперь спускайтесь и бегите сквозь собор по проходу. В заборе впереди есть дыра — выход с уровня, но сначала спуститесь вниз по лестнице с левого края (где кончаются перилла) и возьмите в нише внизу S5, аптечка. Возвращайтесь к дыре и уровень закончится.

Level 2 Aldwych

Враги: крысы, охранники, собаки.

На этом уровне если слишком далеко забежать в тоннель (его цвет становится красным) Лару ожидает смерть под колесами поезда метро. По пути вниз хватайтесь за край платформы и спрыгивайте на карниз ниже, с него — в нишу с патронами. После этого падайте в воду. Вылезайте в коридоре. Расстреляйте вентиляционный люк справа, возьмите Gem и поднимайтесь на чердак. Возьмите спички и патроны и расстреляйте охранника. Тяните на себя один раз камень с текстурой из угла — он закроет собой дыру рядом. Через отверстие в центре чердака прыгайте вниз, на крышу будки. Внизу расстреляйте охранника с факелом — вы в метро. Забирайтесь на соседнюю будку, ближнюю к кассе со стеклянным окном. Теперь можно забраться еще выше по рифленой стороне камня, закрывшего собой проход на чердак. Проход приведет прямо в кассу. Берите Maintenance Key, аптечку, нажимайте кнопку и выходите через дверь снова к будкам.

Бегите по правому из двух проходов с эскалаторами и в конце прыгайте



через тоннель метро внизу. Бегите к двери на перроне направо и открывайте ее ключом. По пути подстрелите охранника и собаку. В комнате



кнопкой включите свет на станции и возьмите патроны. Бегите на противоположный конец перрона и берите монетку. Прыгайте вниз в предыдущий тоннель метро, бегите спринтом влево, в глубину тоннеля и

прячьтесь от надвигающегося поезда в проходе в стене справа. Вы в красной комнате. Убейте двух охранников, возьмите Gem (зеленое свечение за ящиком в углу), аптечку и патроны — после этого появится пес. Прыгайте по угловым ящикам и забирайтесь на вертикальную лестницу в центре. Кнопку тревоги за ящиками нажимать не надо. Наверху убейте охранника, возьмите аптечку и запомните закрытый люк в потолке в углу. Цепляйтесь за потолок в центре и идите к платформе за оградкой. Перед тем как скользить в дыру возьмите ракету на ящике за спиной.



Скользите спиной вперед в шахту, хватайтесь руками — начнет опускаться бур сверху — падайте на гнилой пол, сразу прыгайте влево на наклонный спуск в нише и оттуда снова прыгайте и хватайтесь руками за трещину. Идите на руках вправо до стены и отпускайте руки — внизу еще одна гнилая платформа. Пол провалится и Лара снова заскользит вниз — хватайтесь руками за край спуска (бур вскоре остановится и сюда уже не дойдет). Подтягивайтесь и делайте сальто назад с разворотом на 180 и хватайтесь за край такой же платформы в стене напротив. Под ней есть две щели — падайте и хватайтесь. Внизу платформа с S1 — Gem и патроны. Скользите вниз, бегите на дно шахты и берите аптечку. Поднимайтесь обратно и на платформу выше, над первым секретом. За углом возьмите Gem и поднимайтесь в дыру в потолке. Увидите тоннель с водой и лестницу наверх. Поднимайтесь по лестнице и в момент, когда огонь в ловушках стихнет, прыгайте на камень впереди, забирайтесь на выступ и на нескользящую платформу. Прыгайте на лестницу и после белой черты делайте сальто назад на платформу с кнопкой — она открывает люк в потолке красной комнаты. Поднимайтесь по лестнице на колонну, обходите огненную ловушку и за углом забирайтесь на крышу перрона с тоннелем метро. Подстрелите крысу, возьмите аптечку и прыгайте вниз — на перрон. Снова бегите в красную комнату и забирайтесь в люк в потолке.



Наверху убейте охранника и собаку, возьмите патроны. Справа запертая дверь с S5 — внутри охранник, ракета, аптечка, патроны. Она открывается в конце уровня. Пока что провалитесь в комнате с гнилым полом и вытяните на себя камень — откроется люк рядом в соседнее помещение. Проход приведет в зеленый коридор. Бегите по нему до пары кнопок. Кнопки на время открывают двери в комнате впереди по коридору. Левая — первую дверь. Правая — среднюю и дальнюю двери. Все комнаты имеют общий выход в боковой коридор, который снова ведет к кнопкам. Для того, чтобы успевать к дверям надо все время бежать спринтом и срезать повороты. Сначала нажмите правую кнопку и бегите в дальнюю дверь. Там нажмите на еще одну кнопку — откроется люк в потолке в средней комнате. Возвращайтесь, снова нажимайте правую кнопку, бегите в среднюю комнату и забирайтесь в люк. Кнопкой в коридоре наверху закройте заслонку в полу в проходе — это и есть цель всей загадки. Возвращайтесь, нажимайте левую кнопку и бегите в первую дверь. Теперь можно на руках пройти по потолку (люк в потолке теперь закрыт) на другую сторону пещеры и взять Gem и ключ Solomon's Key. Вылезайте из воды и возвращайтесь в тоннель. Другой его конец снова приведет в красную комнату. Второй Solomon's Key лежит в нише над остановившимся буром. Оттуда по проходу возвращайтесь на перрон. Прыгайте обратно к эскалатору и возвращайтесь к билетным кассам.



Используйте найденную монетку у будки — у Лары окажется билет. Бегите в левый проход с эскалаторами и убейте охранника. В дальней стене прострелите вентиляционный люк, за ним — S2, патроны. Бегите на перрон, подстрелите крыс, и — в тоннель метро. Когда выбежит охранник и поедет поезд нужно успеть вбежать в дверь за охранником, иначе Лара костей своих не соберет. Убейте его и нажмите кнопку — откроется дверь в проход рядом. Сбегайте за Gem в комнатку, откуда вышел охранник и отправляйтесь в открывшийся проход. В конце нажимайте кнопку и окажетесь в лабиринте-головоломке. Кнопки на стенах открывают и закрывают определенные двери. Имеют значение только две кнопки: Первая — бегите прямо по коридору и нажимайте первую после поворота кнопку на стене рядом — откроются две двери в коридоре. В новой комнате еще две кнопки — нажимайте левую, разворачивайтесь и бегите от кнопок по проходу до конца. Поверните два раза налево и увидите открывшийся коридор — на дальней стене висит картина.

Лара попала в музей Массонов. Возьмите Узи и Gem. Ходите осторожно — под гнилым полом шипы. Бегите к фиолетовой занавеске, которая доходит до пола, в дальнем конце комнаты. Прыгайте в нее и берите Ornate Star. Гнилой пол перед ней обвалится, но внизу нет шипов. Вставляйте оба Solomon's Key в два замка на колоннах (каждому замку соответствует только определенный ключ) — откроются две двери. Берите Masonic Mallet и подстрелите собаку. Бегите в другую дверь и плывите в следующую комнату. Забирайтесь на колонны, прыгайте и хватайтесь за трещину. Ползите направо и спрыгивайте на балкончик с оградкой. Забирайтесь еще выше и по потолку идите к отверстию в стене вверху.



За тоннельчиком будет турникет — вставьте билетик. Расстреляйте крыс и ползите в открывшийся проход. Окажетесь у еще одной кассы метро. Убейте охранника и используйте Ornate Star на запертой двери в кассу, за турникетами — S3. Забирайтесь наверх и бегите по коридору. В конце концов вы спрыгните в комнату с Gem и придется проделать снова весь путь до турникетов и кассы. Теперь двигайтесь вправо, по желтому эскалатору. Отоприте дверь Massonic Mallet и нажмите кнопку. В нише наверху возьмите S4 — ракету. Выходите и прыгайте вниз. Убейте охранника (за дверью вы уже были, по этому коридору можно будет сбегать за последним секретом уровня в красную комнату и далее в люк наверху, но это позже). Дыра в полу ведет в вагон — воспользуйтесь ею позже, а пока бегите по коридору до поезда. Убейте охранника, возьмите Gem и исследуйте темную яму за завалом с патронами. Теперь возвращайтесь к люку, забирайтесь в вагон и нажимайте кнопку. Падайте в люк в коридоре. Дайте убежать охраннику с факелом (если его убить, то нельзя будет взять последний секрет) и подстрелите двух других охранников за углом. Следуйте по коридору и в маленькой комнатке нажимайте две кнопки. Первая откроет люк обратно в вагон поезда, вторая — дверь с последним секретом уровня S5. Бегите к люку в противоположном конце коридора, проделайте весь путь за секретом до люка в потолке красной комнаты и возвращайтесь. Скользите по одному из спусков: в коридоре или у маленькой комнатки — выход с уровня.



Level 3 Lud's Gate

Враги: охранники в форме, водолазы, крокодилы.

Друзья: бывшие охранники с дубинками (до первого выстрела в их сторону).

Бегите до комнаты с двумя бассейнами и далее по левому коридору. Скользите вниз — начнет опускаться шипатый потолок — внизу сразу хватайтесь за проход справа и подтягивайтесь. Бегите к правой стене ущелья, повисните на руках, падайте и хватайтесь за трещину (внизу колючая проволока). Идите на руках вправо и залезайте в отсек внутри — S1, аптечка и ракета. Вылезайте через дыру в потолке и прыгайте по диагонали за угол — вы снова наверху.



Нажмите кнопку на стене — откроется люк наверху. Ползите туда и в проходе возьмите аптечку (этот проход был правым от комнаты с бассейнами) Теперь ползите по стене на самый верх в зеленый проход. Ползите по левой половине шахты и в районе красноватых пластин де-

лайте сальто назад с разворотом и цепляйтесь за лестницу за спиной. Поднимайтесь в нишу наверх и берите S2, ракету. Обратно делайте та-



кое же сальто назад и хватайтесь за стену шахты. Сразу над секретом есть наклонная платформа. В нише над ней лежат патроны и Gem. Можно попытаться достать их аналогичным образом.

Забирайтесь в зеленый тоннель наверху, ползите до конца за патронами и возвращайтесь к месту, где можно стоять. Залезайте в люк в потолке и спрыгивайте в комнату. Убейте охранника, откройте кнопкой дверь и убейте второго. Передвиньте камень к противоположной стене (от положения камня зависит расположение колонны перед входом в комнату с египетскими фресками). В глубине египетской комнаты на платформе лежит аптечка. За-

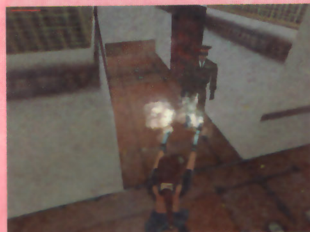


бирайтесь по лесенке на второй ярус, оттуда по лестнице в стене — на третий ярус, и в комнате слева двигайте камень к двери, под дыру в потолке. Колонна снова появится перед входом. Забирайтесь в люк на крышу и прыгайте на колонну у входа, а с нее — забирайтесь в проход в стене слева. Он приведет вас обратно в коридор. Бегите в комнату с первым камнем и двигайте его в среднее положение — колонна снова отодвинется и откроет вход. Теперь забирайтесь на платформу с рычагом на третьем ярусе, левее лестницы в стене. Рычаг закроет проем в лестнице. Теперь прыгайте с разбега с каменных ступенек и цепляйтесь руками за потолок второго яруса — можно дойти до двух ниш по обе стороны. Слева найдете Gem, а справа — рычаг, который открывает дверцу наверху в углу. Теперь можно подниматься на самый верх по лестнице. Прыгайте на платформу слева и в проход. Слева аптечка и патроны. За углом скользите, прыгайте и хватайтесь за платформу с дверью в следующую комнату — она теперь открыта.

Увидите два саркофага на возвышении. Скользите вниз и, коснувшись



гнилого пола, сразу прыгайте к саркофагам, подтягивайтесь и берите Embalming Fluid. Ползите в проход и убейте охранника на выходе. Все двери в коридоре заперты — ползите в следующий проход и снова прикончите охранника. Возьмите ракету

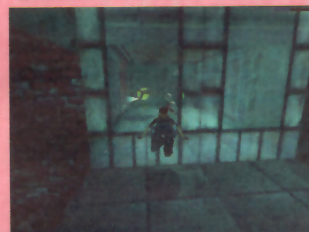


за ним, кнопкой откройте дверь и идите в комнату со Сфинксом. По потолку переходите на другой конец комнаты, берите Gem и прыгайте на голову Сфинксу. Отсюда видна платформа в стене сбоку с Gem далеко внизу. Повернитесь таким образом, чтобы она оказалась слева от Лары. Внизу — спина Сфинкса. По диагонали влево, на голове, за выступом — аптечка. Оттуда прыгайте на колонну впереди, а с нее — на наклонную платформу, скользите и хватайтесь за край платформы с Gem и берите его — S3. Внизу соберите патроны и бегите к лестнице. Подстрелите охранника, запрыгивайте на платформу и выдвигайте кирпич. Теперь повисните и ползите вверх по шероховатой поверхности кирпича и затем по стене в проход справа вверху (за спиной Лары находится еще один проход с S4 — надо делать сальто со стены с разворотом). Проход приведет в коридор — теперь вы между двумя кирпичами, тем который Лара уже двигала, и новым — он закрывает путь по коридору. Толкайте первый кирпич до конца платформы, а второй тяните на себя — между ними должна остаться одна позиция. Теперь коридор за вторым кирпичом открыт — возвращайтесь туда и окажетесь в комнате с бассейнами в начале уровня. Бегите в самую первую комнату уровня и примените Embalming Fluid на алтаре — откроется дверь рядом.

Падайте в воду, хватайтесь за батискаф и плывите. В большой пещере — крокодил. В стенах пещеры по 2 отверстия. Внутри патроны, Gem, гар-



пуны и аптечки. В ближних из них с каждой стороны наверху колодцы — можно подышать. Батискаф вообще-то стреляет гарпунами, но их надо сначала собрать — они разбросаны по всей пещере. Дело это сложное — крокодил 10 раз успеет перекусить Лару пополам — надоедает после нескольких попыток, поэтому я не расстреливал. В конце пещеры тоннель слева — течением вынесет на поверхность. Бросьте батискаф, перемахните через барьер с гарпунами, разделяющий два тоннеля с водой, и плывите дальше. В стенах тоннеля две двери. Первая открывается рычагом в конце (за стеклом увидите секретную комнату с Gem). Под-



нимайтесь в первую дверь — через стекло увидите склад с охранником и водолазом). Нажмите кнопку — откроется вторая дверь под водой. Плывите через нее на склад. Выбраться на сушу можно будет в единственном месте слева за углом. Под водой впереди в правой стене два отверстия: первая комната с рычагом (откроется заслонка на суше), вторая комната — S5 патроны (звук найденного секрета под водой не играется). Выбирайтесь из воды и увидите водолаза на ящике через проход. Теперь все пишут, что надо не дать водолазу уйти и закрыть доступ к секретной комнате S6. Но как это конкретно сделать совершенно непонятно. Стрелять в него бесполезно. Мне даже удалось пропрыгать за его спиной туда, где должна находится комната, но никакого входа в нее я не нашел. Когда завоет сирена расстреляйте охранника и возьмите ключ. Справа помещение со ступенями и водой. Внизу — подводный тоннель. Можно сначала исследовать склад: по обеим его сторонам в ямах на суше есть аптечки, кроме того, везде разбросаны гарпуны. На той части суши, где можно выбраться из воды, есть подводная яма с Gem. Далее, уже снова на суше, в углу есть проход. В стене прохода вверху справа есть ниша с еще одним Gem. Далее — охранник и снова комната с подводным тоннелем. Плывите.

Он приведет к затопленному дворцу. Для того, чтобы расправиться с крокодилом и водолазом вообще-то лучше раздобыть как-нибудь подводное ружье, но сойдет и второй батискаф в нише дворца справа под потолком (Здесь и далее положение ниш дается относительно входа во дворец, как если бы Лара вплывала через тоннель). В нише вверху, в правом дальнем углу дворца можно подышать. Во дворце много маленьких дверок и открывающих их рычагов. После каждого рычага плывите и дышите. Первый рычаг — в нижней нише справа за углом. Откроется дверка со вторым рычагом в конце тоннеля в стене сразу над тоннелем-входом. Теперь плывите в верхнюю нишу в левой стене, вторую по порядку и дергайте рычаг там. откроется люк в нише в правом верхнем углу, рядом с той, где можно дышать, и появятся два водолаза. Плывите вверх по шахте и вылезайте. Вы в бойлерной. Запомните отверстие над водопадом — туда надо будет залезть. Рычагом в бассейне рядом отключите огонь и прыгайте по платформам до коридора (по пути можно взять предметы). Пройдите под тремя поршнями-прессами и окажетесь у водопада. Прыгайте с разбега и хватайтесь за потолок. Идите до отверстия в водопаде, падайте и хватайтесь (идти по потолку дальше не имеет смысла — проход кончается огромной шахтой, подбираться к которой надо с другой стороны. Используйте Boiler Room Key, возьмите Gem и нажмите кнопку в открывшейся нише — откроется последний люк в затопленном дворце.

Прыгайте в воду и возвращайтесь туда, подстрелив по пути крокодила. Плывите в нишу с фиолетовым оттенком — верхняя угловая ниша, напротив той, откуда вы выплыли. Поднимайтесь по шахте, возьмите аптечку и вылезайте к маятникам. Прыгайте по левой стороне, маятники не причинят особого вреда. В ко-



ридоре за углом охранник. Не упадите в шахту. Вместо этого вернитесь к началу коридора и залезайте в проход в стене наверху — в конце увидите две щели в стене напротив. Прыгайте на другой конец шахты и

хватайтесь за щель. Отпускайте руки и снова хватайтесь за нишу внизу. Ползите и проход приведет к последней платформе, еще выше первых двух. Снова прыгайте через шахту и хватайтесь за нишу. Ползите, тоннель — выход с уровня. Фух!

Level 4 City.

Враги: София.

Уровень очень сложный. Лара все время находится под массированным обстрелом энергетических импульсов Софии. Цель уровня — забраться на самый верх металлических «лесов», уворачиваясь от прямых попаданий энергии, и прострелить щиток генератора электроэнергии наверху. Все это время Лара должна оставаться на своей стороне «улицы». До взрыва генератора любые прыжки на небоскреб Софии губительны. Она стреляет не все время, иногда — делает короткие передышки, чтобы перезарядиться. Ключевые перемещения нужно стараться делать именно в такие моменты. Принимайте аптечки как можно чаще и на ходу. Сохраняйтесь.

Бегите из офиса по коридору и сохраняйтесь перед тем как выходить. Прямо над вами в стене впереди видна ниша — единственный секрет уровня. Вы вернетесь к ней чуть позже. Бегите и забирайтесь на правую платформу. Отсюда можно перейти через проход на руках (потеряете гораздо больше здоровья) или прыгнуть с разбега и ухватиться. Подтягивайтесь на платформу выше (люк наверху закрыт) и бегите по тропинке к противоположной стене — там кнопка, открывающая люк. Сразу же разворачивайтесь и бегите обратно. Перед тем, как подниматься выше, повисните на заднем крае платформы идите правее, падайте и хватайтесь за щель — внутри S1, ракета и аптечка. Спрыгивайте на землю и возвращайтесь к люку тем же путем. Поднимайтесь наверх и бегите к стене напротив (по пути можете успеть взять аптечку). На бегу прыгайте на стену-лестницу и поднимайтесь. Ползите в проход и залезайте на его крышу с другой стороны, на самый верх. Отсюда можно легко допрыгнуть до небоскреба Софии, но нас пока интересует генератор. София будет бегать по мостику, соединяющему небоскребы туда-сюда. Когда она будет прыгать где-нибудь на своем здании, подальше от ящика с антенной, прыгайте с разбега на платформу через пролет, хватайтесь руками и сохраняйтесь. Это нужно сделать быстро и именно когда Софии нет в непосредственной близости, так как при приближении к ней Лару просто отбрасывает губительным электроразрядом. Кроме того, если София и щиток генератора находятся в непосредственной близости, то система автоприцеливания Лары просто не дает стрелять по щитку — вместо этого пули попадают в Софию , не причиняя ей никакого вреда. Перед вами камень с антенной. На его левой стороне находится коробка-щиток генератора. Быстро расстреляйте его и София погибнет от избытка заряда.

После ее смерти на мостике, соединяющем небоскребы, появится четверый, последний в игре кусок метеорита, но все пространство вокруг сильно наэлектризовано. Если попробовать подойти этим путем, то Лара погибнет. Вместо этого возвращайтесь на предыдущую платформу через проход и оттуда прыгайте на небоскреб Софии. Добирайтесь до противоположной стены по деревянным ящикам — за последним будет кнопка, отключающая электричество. Теперь можно бежать на мостик и брать кусок метеорита — приключения Лары в Лондоне завершились успешно.

ANTARCTICA

Level 1 Antarctica

Враги: матросы, собаки.

Любой контакт с ледяной водой в Антарктике нежелателен, а если, уж, он неизбежен, то надо свести его к минимуму. У Лары появляется новая полоска «замороженности» в воде. После того как Лара замерзла здоровье начинает уменьшаться практически мгновенно.

Под водой слева патроны, но они не стоят потраченного здоровья. Прыгайте по льдинам до домика. В нем



находится последний секрет уровня, но нужен будет ключ. Прыгайте через канал за домиком, затем ныряйте в воду и вылезайте на льдине впереди. Далее двигайтесь к ледовым торосам с вмерзшей в лед носовой частью судна и дорожкой под потолком. Поднимайтесь по выступам, хватайтесь руками за потолок и спрыгивайте на ледяную платформу



рядом с кораблем, а с нее — на нос судна. На палубе есть спуск в трюм. Убейте двоих матросов и бегите к механизмам. В углу есть рычаг, открывающий люк в полу рядом. Прыгайте, убейте еще нескольких матросов и бегите по коридору. Отверстие в потолке ведет на палубу — воспользуйтесь позже. Сбегайте вперед, к желтой трубе и убейте матроса, затем падайте в дыру в полу. Нажмите кнопку, которая спустит на воду надувную лодку, и возвращайтесь к отверстию в потолке и на палубу. Бегите направо, вдоль борта. В конце слева увидите отверстие в ледяной стене — S1, патроны и Gem. Возвращайтесь на корму, прыгайте в воду и залезайте на лодку. Плывите в тон-





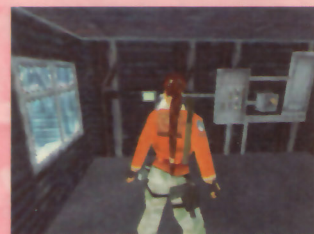
нель за домиком в начале уровня. Зажгите спичку и слева увидите проход в стене. Вылезайте, поднимайтесь по лестнице, скользите вперед, прыгайте и хватайтесь за край ниши. Внутри — S2, аптечка. Прыгайте в воду и возвращайтесь к лодке. Швартуйтесь к причалу в конце тоннеля, вылезайте на берег и убейте еще одного матроса. Дверь заперта — здесь понадобится Фома.

Залезайте на кирпич за домиком, цепляйтесь за потолок и идите на руках до конца, на противоположный берег. В снежном тоннеле убейте охранника и бегите к зданиям. Слева увидите вышку с лестницей — туда надо будет вернуться позже с Фомой. В первом здании есть проход — внутри убейте охранника и собаку. Увидите водонапорную башню (под ней патроны). Нажимайте кнопку на стене слева и прыгайте в дыру с водой за углом, рядом с трубой. Плывите по подводному тоннелю и вы-



лезайте на платформу. Бегите мимо 4-х вентилей (пока не надо их трогать) и берите Gem в конце. Поднимайтесь по лестнице. Наверху есть дверь в Generator Room, но она заперта. Можно исследовать дом впереди (труп в углу ядовитый). Бегите в снежный проход слева, мимо огороженной псарни — можно открыть ее позже, когда будет ток. Бегите в арку и прыгайте через яму. Убейте охранника и можете взять патроны под мостиком — их охраняет собака. Вы снова у знакомой водонапорной башни. Теперь бегите мимо дыры с водой и трубы в пещеру слева и расстреливайте двух собак. Идите в двери-резаки. Наверху расправьтесь с охранниками. Нажмите кнопку — откроется дверь в стене с аптечкой. В конце коридора берите Фому и убейте еще одного охранника. Выходите из здания тем же путем и возвращайтесь к водонапорной башне. Бегите обратно по коридору к вышке с лестницей. Наверху нажимайте рычаг — откроется люк на соседней крыше — и Фомой ломайте дверь. Возьмите Фому, на руках по потолку идите к люку и падайте вниз. Расстреляйте охранников. На карте на стене нарисовано, в каких положениях должны стоять вентили чтобы пошел ток (открыты 2 и 4). Запомните карту, нажимайте рычаг, чтобы открылась дверь, бегите обратно к вентилям и устанавливайте их в соответствующие положения — дверь в Generator Room откроется. Внутри нажимайте рычаг — пойдет ток. Берите аптечку и бегите на псарню. Расстреляйте собак, в здании возьмите Gate Key на столе и патроны за углом.

Возвращайтесь назад к домику, у которого оставили лодку. Ломайте дверь, вставляйте ключ в щиток и нажимайте кнопку — шлюз откроется.



Плывите в шлюз. В следующей бухточке прыгайте в воду — в подводной нише справа найдете ключ Hut Key (это отнимет здоровья на пару аптечек). Можно сплавать к домику в начале уровня, взять S3 — спички и Gem и вернуться. Теперь плывите до конца прохода и вылезайте через решетку в потолке. Подстрелите двух охранников и бегите за угол дома (не падайте в шахту) — уровень закончится.

Level 2 R.X. Tech Mine

Враги: огнеметчики, мутанты.

Подпрыгивайте и залезайте в проход. Через некоторое время почувствуете, что двигаетесь по одному и тому же замкнутому коридору, поворачивая все время влево. Чтобы выйти бегите в противоположную сторону, и за одной из дверей увидите проход в стене слева. Чтобы заставить дверь «закрыться» и открыть этот проход пробегите до следующей двери — ее открытие вызовет закрытие предыдущей. Спускайтесь по длинной лестнице и нажимайте кнопку. Выбирайтесь наружу и увидите огнеметчика. Они очень опасны — не стреляйте в них, если они не



нападают сами.

В конце тоннеля увидите станцию с вагонетками. Слева в конце плат-



формы будет запертая дверь — к ней надо будет вернуться с Фомой. Наверху, в комнате управления нажмите кнопку на стене и убейте мутанта — он плюются ядом.

Забирайтесь на крышу комнаты управления и бегите в дальний правый угол, к стене. Встаньте спиной к своду, присядьте и повисните на руках. Чуть правее на задней стене контрольной комнаты есть маленькая лестница. Спускайтесь почти до конца, делайте сальто назад с разворотом на 180 и цепляйтесь руками за снежную нишу — S1.

Возвращайтесь и садитесь в тележку на среднем ярусе путей. Старайтесь



разгоняться перед прыжками и тормозить на поворотах. За очень сложным поворотом (надо тормозить, но немного, так, чтобы скорости хватило на прыжок через яму. Нажмите на стрелку и выходите — вагонетка остановится. Не обращайте внимания на огнеметчика и дохлого мутанта. Берите Gem и бегите через сверла. В стене слева щель и яма со спичками. Скользите спиной в проход, хватайтесь руками и прыгайте вниз. Убейте монстра в пещере, повисните и спускайтесь дальше. Увидите три трещины внизу. Спускайтесь по ним зигзагом, хватаясь каждый раз руками. Если упадете вниз — придется разобраться с монстром. Подтягивайтесь в проход в



нижней трещине слева. В пещере возьмите Фому на мостике. Не стреляйте в огнеметчиков и убивайте монстров.

В стене справа есть ниша-тоннель. Прыгайте на обледенелые камни справа в углу. Оттуда прыгайте НА стену и хватайтесь руками за линию границы текстур. Идите на руках влево до ниши и подтягивайтесь. Внутри нажимайте на кнопку — она откроет дверь с очередным секретом чуть дальше. Чтобы выйти из пещеры вам нужно забраться в проход в стене под потолком. Используйте все плоские снежные платформы — найти нужную и запрыгнуть очень сложно, точно описать процедуру не могу.

В проходе нагнитесь под видимыми препятствиями и техническими приспособлениями, затем бегите вверх и убейте мутанта. Прыгайте в вагонетку и дерните за рычаг, чтобы вернуться обратно. Фомой открывайте заклинившую дверь и берите Lead Acid Battery. Теперь бегите к тому месту, где лежал первый секрет и увидите, что там открылась еще одна дверь, за ней — S2.

Садитесь на тележку на нижнем пути и в тоннеле поворачивайте стрелку налево. Разгоняйтесь перед большим прыжком. Имеет смысл нагибаться под препятствиями на ходу. Выходите на остановке и бегите в коридор. Нажимайте кнопку и перестреляйте всех монстров в проходе с паром внизу. В темном коридоре зажгите спичку, ползите в проход в стене справа (под настил коридора с паром) и берите патроны и ракету. В конце коридора поднимайтесь по лестнице. Первая дверь — к вагонетке. Бегите во вторую — попадете в комнату с окном. Откройте правую дверь и убейте монстра. Следующая дверь — в коридор с двумя предыдущими дверями — по нему можно вернуться к вагонетке. Теперь бегите обратно в комнату — вас заметит монстр снаружи и войдет. Бегите к крану и ныряйте за Winch Starter и патронами.

Возвращайтесь на вагонетке в центральную комнату с путями. Садитесь в вагончик на верхнем ярусе. нагибайтесь под сверлами и разгоняйтесь перед прыжком. В конце увидите кран, на котором подвешен батискаф. Вставьте батарею Acid



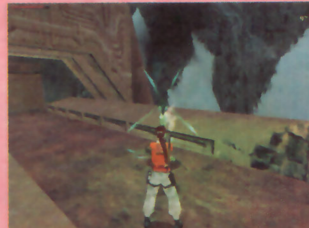
Battery в соответствующий слот и используйте Winch Starter на приборах — батискаф опустится в воду. Ныряйте и залезайте в него. Вам нужно доплыть до следующей комнаты и далее плыть между огней, придерживаясь правой стороны. Здровье Лары сильно испортится — используйте аптечки чтобы подлечиться.

Не стреляйте в огнеметчика. Падайте на платформу под мостиком и расправляйтесь с мутантами за вашей спиной. Прыгайте по выступам до угла и на нижнюю платформу — найдете S3. Возвращайтесь к мостику, прыгайте и подтягивайтесь. Маленькое здание впереди — выход с уровня.

Level 3 Lost City of Tinnos

Враги: гигантские осы, монстры.

Поднимайтесь по лестнице слева в нишу и дергайте за рычаг — откроется двойная дверь прямо под вами. Проход дальше загораживает решетка. Теперь прыгайте на колонну в центре, а с нее — на платформу с Gem. Спускайтесь вниз и берите Uli Key в нише за открывшейся дверью. Возвращайтесь во двор и вставляйте его в слот в стене рядом с воротами — поднимется решетка. Забирайтесь по лестнице — вы по другую сторону решетки на втором ярусе — теперь можно ее открыть рычагом. Прыгайте влево, за окно, на платформу и дергайте рычаг. Теперь скользите вниз по спуску внутри коридора и нажимайте на еще один рычаг в конце комнаты. Ворота откроются и вы снова окажетесь во дворе. Бегите в дальний левый угол, в проход. Комбинация из пяти кнопок наверху открывает решетку. Нажмите кнопки 1,2,5 и бегите дальше, к сломанному мосту. Здесь на Лару будут постоянно нападать ги-



гантские зеленые осы. У пролома на мосту прыгайте через пропасть влево и берите Gem. Забирайтесь на каменную платформу при входе в пещеру и прыгайте на вторую опору моста. Стоя на верхушке опоры и занимаясь отстрелом ос, можно заметить, что над проломом есть несколько невидимых платформ (освещаются зеленым свечением от дохлой осы или ее тенью), которые ведут к осиному гнезду — внутри S1. Возмездие не состоялось потому что процесс это уж слишком длительный и опасный. Прыгайте вниз, на мост и бегите в пещеру справа. Возьмите аптечку сразу при входе.

Следующий мост охраняют два монстрообразных чудища. Стрелять при-



дется довольно долго даже из Desert Eagle. За ними две огненные чашимаятники и комната с колоннами. Внутри снова станут нападать осы. Бегите влево и спускайтесь к рычагу — один за другим из клеток появятся три монстра. Нажимайте еще один рычаг в левой клетке — он открывает выход из комнаты в противоположной стене наверху. Забирайтесь туда по каменному кирпичу и платформе и ползите в проход.

Лара в комнате с двумя огненными маятниками и множеством рычагов. Они поднимают или опускают каменные платформы в стенах. Ваша цель: нижимая рычаги в определенной последовательности, добраться до рычага, открывающего ворота внизу. Это весьма сложная нетривиальная задача. Вдобавок ко всем неприятностям, вас будут атаковать противные осы.

Итак, по порядку. Спрыгивайте на платформу-мостик внизу. Справа в стене рычаг, который на время открывает дверь к секрету S2 — Gem и патроны. Его надо нажимать только после того, как открыты ворота. Прыгайте по каменным плитам вдоль левой стены и нажимайте рычаги в нишах под потолком в стене с воротами и смежной с ней — поднимутся платформы, по которым мож-

но будет спуститься на пол (В третьей нише под потолком за огненным маятником нет рычага — только патроны и аптечка). Нажимайте рычаг на стене внизу — поднимется плита над головой Лары. Залезайте туда по выступам и нажимайте рычаг — Лара упадет вниз, но поднимется плита на противоположной стене, под платформой-мостиком. Теперь снова залезайте по плитам в стене наверх и нажимайте ОБА рычага в нишах под потолком — можно будет спокойно допрыгать до плиты под мостиком по промежуточным. Цепляйтесь руками за потолок-мостик и идите на



противоположный конец комнаты. Нажимайте рычаг в нише, который откроет ворота, и возвращайтесь на плиту тем же путем. Для того, чтобы побыстрее спуститься вниз, можно просто разбежаться по диагонали и упасть в направлении бассейна с водой — Лара не ударится о стену, а приземлится прямо в воду.

Теперь можно сосредоточиться на окончании уровня: бегите в ворота, в следующей комнате залезайте по лестнице в левом дальнем углу и открывайте решетку — увидите комнату со снопом света. А можно сбегать за секретом: залезайте на самый верх и нажимайте рычаг в правой стене, открывающий на время дверь секрета. Быстро спускайтесь на пол, в комнате со светом поднимайтесь по ступенькам наверх и в ПРАВЫЙ проход — окажетесь снова у второго моста. Пересеките мост, прыгайте и скользите вправо. Заходите в дверь, пока она не закрылась. Нажмите пару рычагов чтобы снова оказаться снаружи.

Итак, вы в комнате со снопом света в центре. Выше будут четыре комна-



ты, каждая со своей загадкой. Когда все загадки будут решены Лара соберет четыре маски, которые вставляются в пазы колонн в центральной комнате. Путь к боссу будет открыт. Бегите вверх по ступенькам, в ЛЕВЫЙ проход — Earth Room. Идите по болото вправо, сделайте почти полный круг. За факелами, чуть дальше, увидите несколько плоских выступов — можно будет вылезать. Коридоры большой пещеры приведут на самый верх комнаты. Берите первую маску — ландшафт начнет рушится, болото внизу высохнет, а в пещере образуется огромный пролом. По пути вниз на вас будут непрерывно сыпаться камни. В пещере прыгайте через левый проход, от факела. Затем по выступам в стене, нажимайте на рычаг — он откроет последний секрет уровня (за пределами комнаты) — и выходите. Лестница приведет в коридор с огенными маятниками. За ними поднимайтесь наверх и выходите — решетка откроется сама (два другие конца коридора — тупики). Если вы нажали рычаг, то в холле с огненными маятниками увидите камень, забравшись на который, можно достать S3, последний секрет всей игры. Возвращайтесь в комнату со светом и переходите к следующим комнатам.



В водной комнате Water Room прыгайте на платформу с лезвиями и нагибайтесь. Ползите в нишу за аптечкой, возвращайтесь и ныряйте под лезвия в тоннель на дне. В следующей комнате лезвия, напоминающие часы, защищают четыре ниши. В левой и верхней можно подышать. Нажмите рычаг в левой и плывите в правую, вверх. В новой комнате подышите наверху, затем за одной из пар лезвий нажмите рычаг — за другой станет доступна вторая маска. Возьмите Gem, дерните



рычаг, ныряйте и возвращайтесь к лезвиям-часам. Наберите в легкие побольше воздуха в левом отсеке и плывите в нижний отсек — течение вынесет к выходу.

В комнате ветров Wind Room надо пройти по довольно простому лабиринту. Слева от старта будет факел. Такой же факел будет на финише. Поверните направо и двигайтесь примерно в этом направлении. Где-то в дальнем правом углу будет факел и проход наверх. Увидите шипатые бочки на каждом из спусков. Прыгайте на левый спуск и далее —



из стороны в сторону, пока все бочки не прокатятся мимо. Забирайтесь наверх и берите третью маску.

В комнате огня Fire Room ориентируйтесь по карте над головой. Нужно немного попрыгать по выступам-сковородкам, и по невидимым плат-



формам, которые освещаются огнем из пасти каменных драконов. Вам надо добраться до платформы с рычагом, который позволит взять четвертую маску.

Возвращайтесь в комнату со снопом света и вставляйте все маски в колонны вокруг, затем берите последний Uli Key из помещения с бассейном и вставляйте его в слот рядом со снопом света. Теперь Лара может прыгать вниз, на следующий уровень, к Боссу.

Level 4 Meteorite Cavern

Враги: Босс-паук.

Ларе предстоит завалить гигантского паука. Все действие происходит на



небольшой «круглой» арене. Любой неосторожный шаг — и Лара скатывается либо к центру, либо за внешние границы. Из-за того, что арена представляет собой неидеальный круг, надо быть особенно осторожным, обегая углы. Радиус арены рассчитан таким образом, что при перемещении спринтом и повороте Лара как раз вписывается, то есть можно и нужно большую часть полукруга пробегать спринтом. Но из-за непонятной задержки в управлении иногда конфликтуют клавиши спринта и курсорные, что приводит, например, к тому, что Лара останавливается чуть позже, чем нужно, или, наоборот, чуть раньше, или режим спринта не сразу срабатывает, или срабатывает как раз тогда, когда вы хотите затормозить — все это оканчивается плачевно, так что будьте готовы к сюрпризам управления.

Босс ходит по арене (обычно против часовой стрелки), иногда резко подпрыгивает и изменяет направление движения. Он медлителен, но вблизи беспощаден. Кроме того, если уж он стреляет, то никогда не промахивается — самонаводящиеся энергетические сгустки. А стрелять он начинает в двух случаях: когда Лара слишком близко к нему и когда Лара неосторожно забежала/выбежала в пещеру с частью метеорита. Ваша цель — ни в коем случае не дать ему выстрелить. Параллельно Лара должна собрать все 4 части метеорита из пещер вокруг арены. Принцип следующий: вы бегаете по арене ОТ паука, переодически останавливаясь (обычно в тот момент, когда Лара на другом конце арены), чтобы сделать несколько выстрелов в его сторону. Практика показывает, что достаточ-



но 4-5 ракет из базуки или около 10 выстрелов из Desert Eagle. Все остальное малоэффективно (требует большего количества патронов и времени). Можно, конечно, бегать и стрелять параллельно (камера показывает врага), но при этом слишком велик риск оступиться и упасть с арены. Как только паук оглушен и падает (на время) вы сохраняетесь и направляетесь спринтом в ближайшую к ПРОТИВОПОЛОЖНОМУ от паука концу арены пещеру. Таким образом, когда Босс оживет, он не успеет поймать Лару на выходе из пещеры с метеоритом за пазухой и передумает стрелять. Времени хватает только на то, чтобы спринтом добежать до артефакта (и остановиться именно на нем, а не влететь со всего размаха в стену и потом сделать шаг назад: любое промедление — это смерть), схватить его (не забудьте перед этим убрать оружие в кобуру), развернуться на 180 (END) и спринтом добежать обратно, в круг арены. Как только вы спиной чувствуете, что паук не будет стрелять — сохраняйтесь, потому что

здесь чаще всего происходит случайная ошибка, например, вы оступаетесь или не успеваете затормозить и Лара оказывается сваренной заживо. После того, как все 4 части метеорита собраны, большой зеленый метеорит в центре падает в недра арены и паук становится уязвимым. Осталось «оглушить» его в последний раз — и он взорвется.

По бокам от входа в одну из пещер вы увидите текстуры лестниц. Прыгайте с разбега, ползите вверх, до платформы, повисните на руках и подтягивайтесь на нее. Снежный проход приведет к балкону над ареной. Цепляйтесь за потолок и на ру-



ках идите до каменной платформы. Оттуда прыгайте с разбега на каменный вступ справа, забирайтесь на платформу выше и оттуда прыгайте через арену на последний каменный выступ впереди. Забирайтесь на-



верх — вы на заснеженной площадке с двумя камнями и прожекторами. Бегите по снежному тоннелю к военной базе. Подстрелите несколь-



ких (5-6) солдат и нажмите кнопку на стене слева. Бегите в проход между домами слева на вертолетную площадку. Прилетит вертолет и дверка на посадочную площадку откроется. На этом приключения Лары заканчиваются.

BONUS LEVEL
ALL HALLOWS

Враги: охранник, собака

Залезайте на камень у стены и прыгайте по металлическим платформам. С ближайшей к центру прыгайте на платформу со спичками, выше в стене. Оттуда прыгайте на колонну в центре. С самого высокого ее места подпрыгивайте и хватайтесь за потолок. Пройдите на руках пару шагов и падайте — в этот момент у Лары должно быть 100% здоровье. Она падает на платформу внизу и теряет практически все здоровье. Берите аптечку и прыгайте на малиновую платформу со спичками.

Оттуда слезайте к книжным полкам и нажимайте рычаг наверху в нише. Теперь слезайте по маленькой платформе на пол. С выступа в стене прыгайте на центральную конструкцию (склеп из черного мрамора) за заборчиком. Сразу за наклонным полом начинается небольшой проход, в который можно ползти. Этот путь ведет к аптечке: ползите по мрамору в проход. За углом свешивайтесь и хватайтесь за лестницу. Делайте сальто назад и окажетесь на железной платформе. Прыгайте в сторону книжных полок на маленькую платформу с аптечкой. Возвращайтесь тем же путем и становитесь перед проходом из черного мрамора, где вы начали ползти. Отсюда можно допрыгнуть до правой стены комнаты и схватиться за трещину. Идите на руках влево, берите аптечку и нажимайте на рычаг.

Спускайтесь на пол и бегите в открывшуюся дверь. Быстро пробегите по гнилому полу и нажмите на рычаг. Обратно идите на руках, уцепившись за потолок. Снова прыгайте на платформу перед черным склепом, с нее — снова к книжным полкам. Из ниши с рычагом прыгайте и цепляйтесь за потолок. Идите на руках на другой конец платформы (теперь это возможно — секция потолка поднялась). Забирайтесь на камень и увидите канатную дорогу, но, прежде чем спускаться, залезайте наверх по лестнице слева и берите Vault Key.

Спускайтесь по канатной дороге и отпускайте руки сразу после шипов и фонарей. Лара приземлится в сером



коридоре. Спускаться дальше — смерть. Прыгайте на выступ справа и ползите за угол. На другом конце откроется потайная дверь-вертушка в стене. В коридоре с огненными ловушками и шипами цепляйтесь за потолок и идите на руках. Сразу после шипов Лара загорится. Сделайте еще шаг на руках и падайте в спасительную воду. Примите аптечку. Плывите под поршнем и вылезайте в



проходе. На развилке ползите за угол и нажимайте кнопку — откроется люк наверху. Слева от вас будет тот же коридор — не высовы-





вайтесь, а справа вверху в нише — аптечка. Возвращайтесь к развилке и поднимайтесь вверх. Встаньте спиной к люку-ловушке, сделайте шаг назад, чтобы он сработал и хватайтесь руками за край. Подтягивайтесь и прыгайте через дыру. Вылезайте в комнату и забирайтесь на ближайший выступ. Перед вами — откры-



тый люк, внизу вода. Сбегайте к аналогичному люку впереди по платформе, но закрытому, возьмите патроны и аптечку. Возвращайтесь и падайте в воду. Внизу прострелите решетку справа и возьмите спички. Открывайте дверь ключом Vault Key. Слева за ящиками берите аптечку, бегите вправо и ныряйте в воду. Плывите прямо по тоннелю, поверните направо и снова прямо. вылезайте на платформу с собакой и охранником и убейте их. Забирайтесь наверх — увидите комнату полную



различного оружия #146. Когда Лара попытается войти туда уровень закончится.



BLAST RADIUS




Все усовершенствованные корабли
На главно меню нажмите:
вправо, L1, вверх, вверх, вниз, вправо, R2, L2, R2, вниз, вверх, вниз
Если код введен правильно, то вы услышите взрыв. Начните игру на любом корабле, зайтем выйдите из игры. Теперь у вас будут все усовершенствованные корабли, чтобы на них можно было начать игру в Sector 5.

Корабль Wraith
После того как вы введете предыдущий код и получите все корабли, на главном меню введите следующий код:
влево, вправо, L1, влево, вправо, L1, R2, R2, L2, влево, вправо, вверх.
Если код введен верно, то вы услышите взрыв. Снова войдите в игру и выйдите из нее. Теперь у вас появится Wraith и доступ к Sector 8.

Шутка программистов
На экране главного меню введите следующий код:
вниз, вверх, L1, вправо, L1, Up, вправо, Select, вправо, R2, L1, L2.
Если код введен верно, то вы услышите взрыв. Теперь, на первых четырех уровнях вместо планет на вас будут смотреть головы программистов.
К сожалению, этот код не будет работать, если вы задействовали первые два кода.

Дополнительные миссии
На экране главного меню введите следующий код:
L1, влево, L2, вниз, Select, влево, вниз, R2, R2, R2, Select, вверх.
Если код введен верно, то вы услышите взрыв. После этого вам станут доступны дополнительные 4 миссии, в которых вам придется уничтожать самолеты времен второй мировой войны. К сожалению, этот код не будет работать, если вы задействовали первые два кода.

MAGIC THE GATHERING: BATTLE MAGE

Победа в дуэли
1 — Сохраните игру (tome) на карту памяти.
2 — Начните новую игру или загрузите свою.
3 — Играйте до первой дуэли.
4 — Нажмите Start и Select, чтобы выйти в «quit menu», когда дуэль загрузится.
5 — Нажмите треугольник, чтобы выйти из игры.
6 — Выберите Duel на экране главного меню (main menu), и экран начнет «рушиться».
7 — Загрузите свою игру (tome) с карты памяти.
8 — Выберите символ Duel на том самом экране.
9 — Начните дуэль, когда вы победите, то вернетесь в игру.
10 — Вновь сохраните игру и используйте предложенную тактику для победы во всех дуэлях.

WILD 9

Режим Red Beam:
вправо, вверх, влево, O, вверх, O, O
10 ракет:
X, O, R1, вправо, треугольник, X, треугольник





10 гранат:
R1, X, R1, вправо, квадрат, вправо, квадрат

Здоровье:
R1, треугольник, L1, Left, треугольник, O, X

Все уровни:
вверх, влево, вниз, R2, вправо, квадрат, X

V 2000

Все оружие
Во время игры зажмите R1 и введите следующий код:
Влево, влево, квадрат, круг, R2, вправо, треугольник, L2.
Если вы все сделали правильно, то вас оповестят об этом звуковым сигналом.
Однако для того чтобы этот код заработал вам придется нажать на паузу и в списке опций быбрать cheat menu.

N2O

Коды уровней
3 — O, X, O, O, Квадрат, Треугольник, X, Треугольник.
4 — O, O, Треугольник, o, Треугольник, o, Квадрат, Квадрат.
5 — Квадрат, Треугольник, Квадрат, Треугольник, Квадрат, Треугольник,





Треугольник, О.
6 — Квадрат, Квадрат, О, Квадрат, Треугольник, Х, Треугольник, Х.
7 — Х, Треугольник, О, Квадрат, Х, Треугольник, о, Треугольник.
8 — Квадрат, О, О, Треугольник, Треугольник, Квадрат, Треугольник, Квадрат.
9 — Квадрат, О, Х, Треугольник, Квадрат, Квадрат, Х, О.
10 — Х, Треугольник, Квадрат, О, Треугольник, Х, Х, Х.
11 — О, Квадрат, Треугольник, Квадрат, О, Треугольник, Квадрат, Треугольник.
12 — о, Х, Х, Х, Треугольник, Х, Х, Квадрат.
13 — Квадрат, Треугольник, Треугольник, О, О, Х, О, О.
14 — Квадрат, Квадрат, Треугольник, О, О, Треугольник, О, Х.
15 — О, Треугольник, Х, Квадрат, О, Треугольник, Треугольник, Треугольник.
16 — О, Квадрат, Треугольник, Х, О, О, О, Квадрат.
17 — Х, О, Треугольник, Х, Квадрат, Квадрат, Квадрат, О.
18 — О, Треугольник, О, О, Треугольник, Квадрат, Квадрат, Х.
Следующие коды вводятся в качестве паролей:
Выбор уровня: Квадрат, О, Х, Треугольник, Треугольник, Х, О, Х.
Дополнит ельные жизни: О, Х, Х, Треугольник, Квадрат, Треугольник, Квадрат, О.

X GAMES PRO BOARDER

Все трассы.
Чтобы открыть все обычные трассы введите следующий пароль:
Х, О, Х, треугольник, треугольник, квадрат.

Играть за Ollie B
В окне ввода паролей введите: треугольник, Х, квадрат, Х, треугольник, О.





Последняя супертрасса и секретные герои
Чтобы открыть эту трассу и получить себе секретных героев в окне ввода паролей введите:
квадрат, треугольник, Х, квадрат, О, О

SPYRO THE DRAGON

Спасение от неминуемой смерти.
Этот трюк работает на любом из игровых уровней. В тот момент, когда вы будете точно уверены в том, что вас ждет неминуемая смерть (например вы оступились и летите в пропасть) вы можете избежать потери жизни всего лишь нажатием паузы и выбором опции «выход из уровня».

Демоверсия Crash Bandicoot: Warped
На экране заставки, как только на нем появится фраза «Press Start», одновременно нажмите на L1 и треугольник. Таким образом вас выбросит в демоверсию другой игры от Sony, Crash Bandicoot: Warped.

APOCALYPSE

Для ввода следующих кодов, во время игры нажмите на паузу и зажмите кнопку L1. После этого вы можете вводить нижеприведенные коды для получения соответсвующих результатов.

Выбор уровня:
треугольник, вверх, Х, вниз

Все оружие:
Квадрат, О, вверх, вниз, Х, квадрат

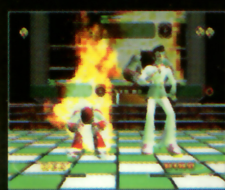
Невидимость:
Вниз, вверх, влево, влево, треугольник, вверх, вправо, вниз



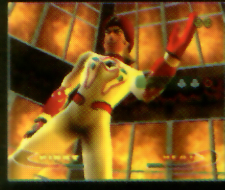




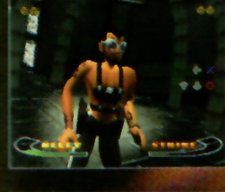


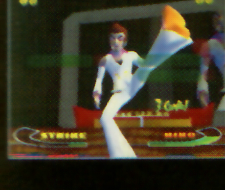












Bust A Move

Dance & Rhythm Action

TM

バストアムーブ






namco
TEKKEN
3
™
THE KING OF IRON
TOURNAMENT 3
© 1994 1995 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED